电脑应用和娱乐的第一选择 总第93期

大众软件

2001
04
Popsoft

WWW.POPSOFT.COM.CN

■ 专题综述
冷眼互联网

■ 实用软件
Photoshop终极优化

■ 网络时代
中国彩票网

■ 攻略指引
古墓丽影历代记（上）
傲世三国

■ 前线地带
恐龙
德古拉Ⅱ——最后的避难所

■ 硬件评析
2001年Ultra ATA/100全攻略

■ 专题企划
世界网络游戏对战平台巡礼

零售价 ￥：6.50元

ISSN 1007-0060
04>

邮发代号: 82-727 刊号: ISSN 1007-7464 CN11-9203/TP 批号: 新出音管[2000]06

双CD
定价20元

水晶宝合

每期**超值**奉送正版软件

博库E-BOOK**热销**电子图书

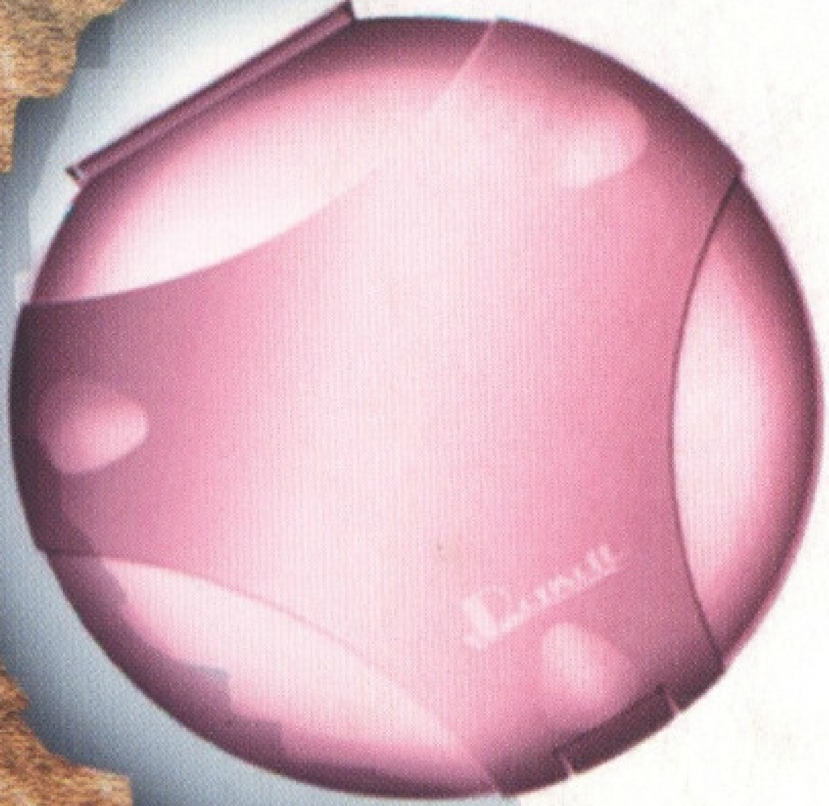
精挑细选**游戏攻略**

新手学堂多媒体亲切教学

休闲天地快乐不停息

还有**惊险刺激**的闯关游戏

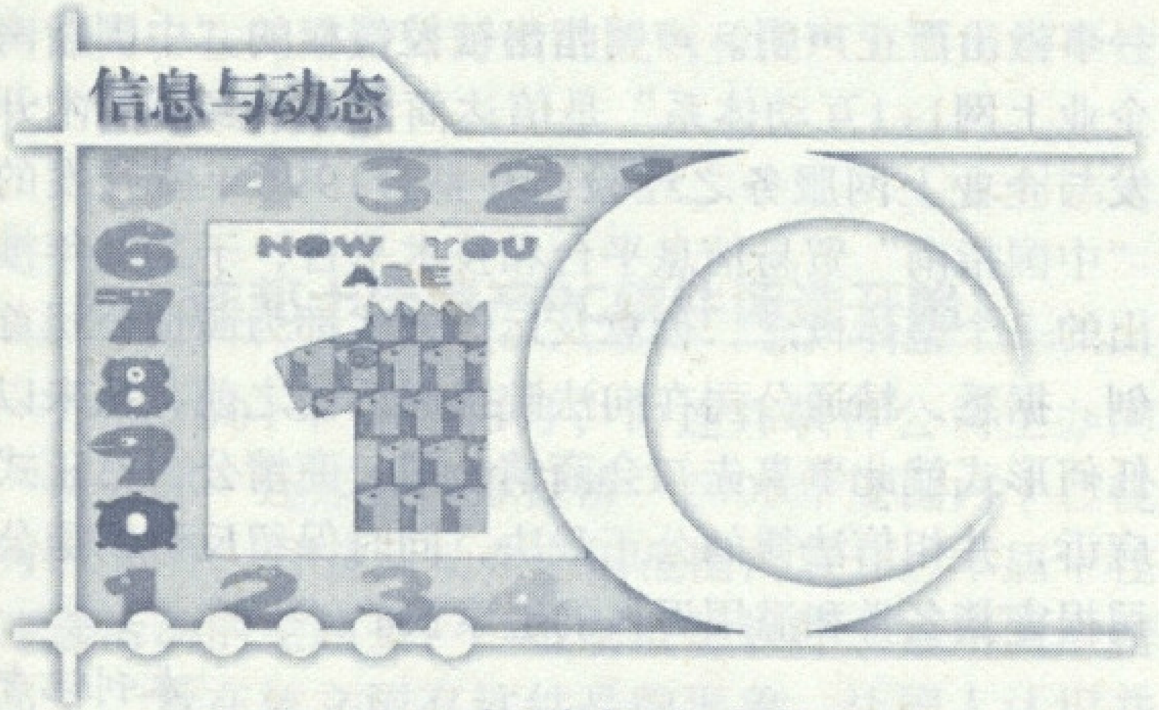
数十个栏目**精彩纷呈**



:)~~~~~~

每月一道——超级"PC餐"!

大众软件CD
水晶宝合
POPSOFT CD



CCTV2000经济年度人物揭晓

IT界3人榜上有名

中央电视台特别邀请国内经济学家和财经记者，评选出“CCTV2000经济年度十大人物”。中国IT界最终有3人当选，分别为联想集团董事局主席柳传志、中国网通总裁田溯宁和金山软件董事局主席求伯君。另外当选的7人是万科集团董事长王石、东方集团董事局主席张宏伟、青岛啤酒集团总经理彭作义、海信集团董事长周厚健、海尔集团首席执行官张瑞敏、中国证监会首席顾问梁定邦和著名经济学家吴敬琏。这是中国在20世纪的最后一年对经济建设作出卓越贡献的人物的表彰。他们都是本年度中国经济界中的活跃分子，是某一重大经济现象的始作俑者或浪尖人物，是重大经济事件的挑起者和当事人；他们具备胆识和激情，他们的举动预示了中国经济界的某种趋势；他们是财富的创造者，同时又以自己的智慧和执着为中国经济建设付出了极大的精力。

本刊记者

联想赞助申奥

2001年1月，联想电脑公司与奥申委签订了赞助协议，联想此次赞助总额达1200万元人民币。据悉，到签约时为止，这是北京奥申委接受企业赞助中金额最大的一笔。联想将一面有“联想祝北京申奥成功”字样并签有全体员工名字的红旗赠送给奥申委，表达了联想人对申奥工作的支持和对申奥成功的信心。联想电脑公司总裁杨元庆先生表示，联想从自己的经营收入中拿出一部分来为申奥作贡献，积极支持社会公益事业，不仅是联想“饮水思源，回馈社会”的具体行动，而且对社会和企业都具有积极的意义。作为一家高科技企业，联想愿意成为2008年奥运会信息化建设的坚强后盾。

本刊记者

搜狐手机短信服务

2001年1月，搜狐公司向全国7000万全球通用户全面推出搜狐手机短信服务，提供基于普通手机的由用户自由定制的无线互联网信息点播增值服务。全球通移动（不含神州行）用户，凡持有支持中文短信息的手机，登录搜狐网站短信服务站点（http://sms.sohu.com），即可对搜狐短信服务进行定制，包括股市追踪、电子邮件提醒、言语传情、体坛快讯、新闻纵横、图片铃声下载等个性化的应用服务和实用信息服务。通过中国移动通信公司的短信平台，在第一时间获得自己最关心的精确的信息和服务。整个过程采用自助模式完全由系统引导。短信息收费采取包月制和按条计费两种计费方式。

本刊记者

清华同方e-information工程

e-information中文全称为“数字化信息资源工程”，其核心是将记录在各种传统媒体上的各种信息数字化并加工存储。清华同方结合自身技术优势，将在2001年推出开发和应用信息资源的e-information工程。该工程定位于“提供多媒体信息的数字化、存储及应用解决方案与服务”，主要内容包括为音视频资源、票据、原始档案和照片提供信息数字化服务，提供信息数据库管理平台和检索系统等。清华同方希望通过e-information工程的实施，积累大量信息文献检索库，向社会提供信息检索服务，将信息资源这种现代社会生产力的基本要素转化为实际生产力。

本刊记者

网　址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

正文用纸 :辽宁省开原制浆造纸厂

招　聘

晶合互动多媒体软件有限公司是国内领先的家用软件制作发行公司，现招聘会计一名，要求有大专以上学历、会计证及两年以上工作经验，能够熟练掌握财务电算化及办公自动化设备的使用。年龄30岁以下，男女不限。对发展家用软件事业有兴趣，熟悉电脑娱乐软件者优先。

电话：82634618

E-mail：hanwei@jhgame.com

本刊特约作者

庞大智　佘一兵　侯　毅　李　婧
蔡　旋　任　良　大胖子　费江枫
程　嘉　孟祥军　汪　军　祁　玲
祝佳音　黄　翎　李文睿　张广宇
甘旭东　于国重　赵　挺　李　宾
吴瑞川　郦彦卿　黄昭舜

本刊如有印刷、装订错误，由建筑工业出版社印刷厂负责调换。

地址：北京阜外南礼士路3号(100037)

新闻速递

XINWENSU

公益热线网站开通

近日，由中国商业在线网与国信集团两家企业联合开通的北京首家互联网公益热线www.china-col.com开通。这条全天候的公益热线触及社会生活的各个层面：法律、求职、情感、租赁、寻物等等，内容全面。它以中国商业在线网（www.china-col.com）为依托，利用网络方便快捷的优势，将求助信息在网上发布，使信息处于公开化的状态，有利于求助信息得到迅速解决。

本刊记者

联想神州数码与辽宁移动合作

近日，中国移动首例计费、营业、帐务、客服、查询省级大集中项目——“辽宁移动综合业务管理系统”顺利通过验收测试。这一系统由辽宁移动与联想神州数码集成系统公司合作开发。联想神州数码采用先进的3层结构技术，并将成熟的计算机技术、通信技术与行业知识有机结合，在沈阳建立起全省移动综合业务管理中心系统，统一管理省中心及14个地市计费营业中心，面向并服务于辽宁全省移动电话用户。整套系统涵盖综合计费、综合营帐、网关接口及新业务部分，业务涉及辽宁移动生产、管理、决策所有环节，可满足辽宁省2002年底实时联机计费帐务的需要，以及全省14个地市，1800多个营业厅、营业窗口和代理点并发营业帐务受理的需求。

本刊记者

新利与中华资讯开发无线理财

近日，杭州新利软件公司与中华资讯领域有限公司签署基于WAP的无线互联网证券、银行应用合作协议，共同致力于我国证券、银行无线互联网业务的开发。截至去年9月底，全国移动电话用户总数已超过6500万户，无线手持设备用户数量的飞速增长使无线理财成为热点。新利软件公司密切关注着WAP技术的发展和应用，并致力与银行、证券行业一起，以互联网为技术平台，实现“以客户为中心”的业务转变。新利已于去年推出了面向大金融行业的ALLWEB系列软件产品，并将建立以现代银行业为核心，整合银行、证券、保险等关联业务的大金融系统架构，实现基于Web与WAP的全面解决方案。

本刊记者

厦门信达就“中国指南”发布严正声明

日前，厦门信达商情有限公司（“中国指南”http://www.chinavista.com运营商）对厦门精通科技有限公司起诉其侵犯了对方4E电子商务体系的商业秘密一事做出严正声明。声明指出被控侵权的“中国指南企业上网1+1互动体系”是信达商情基于多年技术开发与企业上网服务之经验，并整合1996年就开发的“中国指南”贸易信息平台和技术平台，于2000年推出的一个整体概念，创意及运作方式都为商情公司首创。据悉，精通公司在向法院提起诉讼之前，从未以任何形式就此事事先知会商情公司。商情公司已正式应诉，并相信法律的公正裁决，同时保留反诉精通公司损害其名誉和滥用诉权的追索权。

本刊记者

e代理人俱乐部

易保网上保险广场（www.eBao.com）最近推出了“e代理人俱乐部”。“e代理人俱乐部”结合互联网新科技和传统保险行业的特点，为寿险业务员提供网上开展保险业务、客户服务的新方式，同时也为客户提供了了解保险、购买保险的新渠道，解决了传统保险销售渠道中业务员和客户双方之间的痛苦。到目前为止，开通仅1个多月的“e代理人俱乐部”已经拥有众多的精英业务员和3000多份保险方案竞标需求，成交量也在迅速增长。

本刊记者

新中大软件股份有限公司正式成立

为实现新中大“产业化、规模化、股份化和国际化”发展需要，经过1年多时间业务重组和充分准备，近日杭州新中大软件股份有限公司正式成立。股份公司的成立将给新中大注入新的生机和活力，并赋予新中大在国际化竞争中极强的生命力和战斗力。有了二十一世纪科技投资有限公司和深圳市创新科技投资有限公司两家作为战略股东，新中大具备了丰富的科技资源和管理经验，为新中大下一阶段的资本扩张和跳跃式发展奠定了坚实的基础。

本刊记者

e21摩奇发布电子商务B2B平台

近日，e21摩奇（www.e21biz.com.cn）发布电子商务B2B平台。企业可以轻松通过这一“企业网站轻松做Biz Builder”，实现企业建立网站、共享信息、线上交易的愿望。该平台数据日常维护简单易操作，带有内容丰富及可灵活排列组合的模板，加强了用户自己网站的个性化，并在建站同时给用户一套集团邮箱。e21摩奇采用会员制方式为企业解决信息共享的难题。e21biz会员除了能通过e21biz的商务社区、供需信息港、新闻活动发布专栏和“企业轻松做网站”4大机制迅速成为网络化企业之外，还能利用e21摩奇10多年的在线和平面的专业行销经验及强大的专案执

行能力，在网络整体行销的规划和推广方面得到个性化的优先服务。

本刊记者

连邦十佳国产PC软件评选开始

从2001年1月到3月，由连邦软件公司主办的“所有杯”连邦软件排行榜“2000年度国内十佳优秀PC软件”评选活动在全国范围内展开。本届十佳评选活动的主题是：“抵制盗版软件、选用国产精品”，旨在树立国有软件品牌形象，让国人认识并应用国产软件，让更多人参与开发、制作国产软件；保护国产软件开发商和用户权益不受侵害，同时让国内厂商拿出更多资金来重塑国产软件的形象。活动中，连邦公司将在全国300多家专卖店中以及相关报纸、杂志上发放选票，电脑爱好者还可以到网上连邦（http://www.federal.com.cn）或“所有”网站（http://www.soyou.com）参加投票。连邦公司的内部刊物《连邦软件大世界》将详细介绍本年度十佳评选参选产品，此次活动规则及概况，十佳国产软件评选选票等情况。主办单位还将为参与评选活动的消费者进行抽奖。

本刊记者

源兴新年促销活动

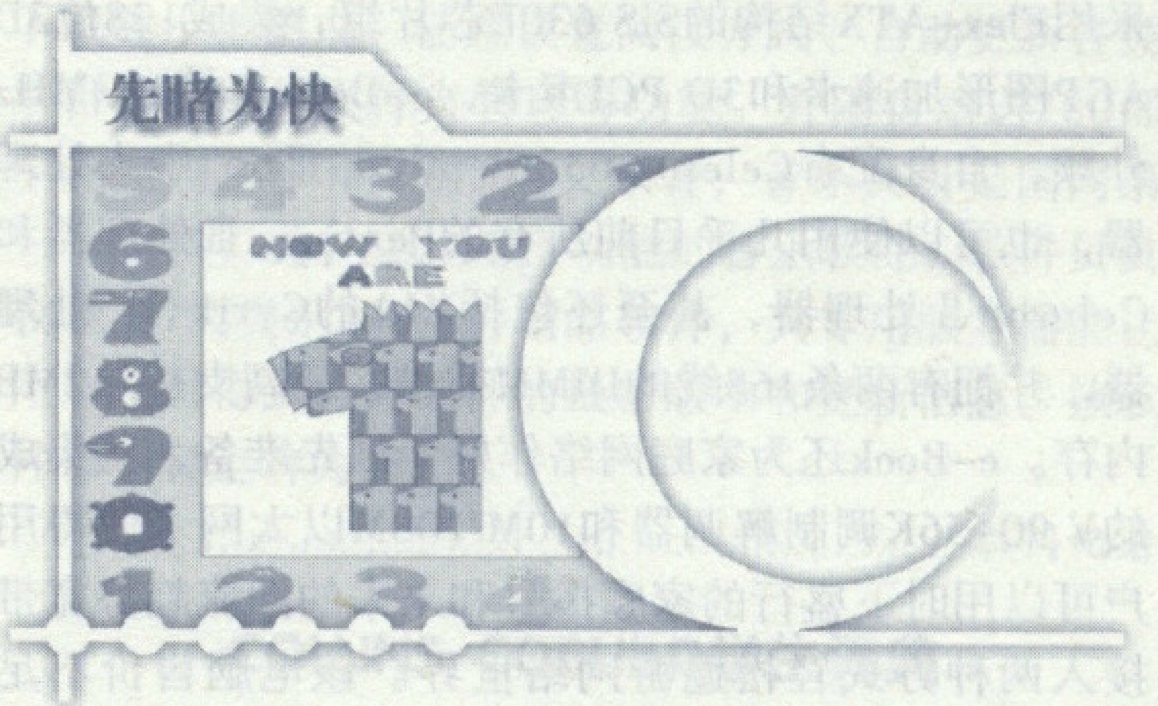
从2001年1月到3月，源兴微电子特别推出名为“新年新惊喜”的大型促销活动：即在此期间购买源兴10×DVD的用户将免费获赠豪杰“超级DVD”测试版。此项活动得到了豪杰软件公司对源兴微电子公司“超级DVD”测试版的独家授权。源兴10×DVD产品噪音低，Loader品质佳，资料搜寻时间快速，不挑盘，提供面板播放等功能。豪杰“超级DVD”测试版与源兴10× DVD产品的搭配，彻底解决了超级解霸2000播放DVD影片效果不佳的问题，图像解析质量很好。

本刊记者

世纪互联送免费上网卡

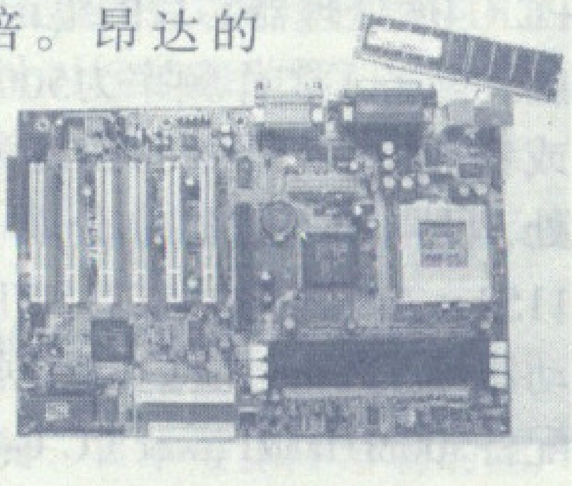
世纪互联正在发放免费上网卡。使用这种上网卡的用户可在3天内免费无限制地上网冲浪。如果用户满意，可持该卡到世纪互联指定的银行和邮局办理免费开户手续。世纪互联网的“96688”接入平台采用“应用分流网络体系”，提高了网络传输速度和带宽利用率，其一次性拨号接通率、响应时间、国内及国外吞吐量等性能均佳，保证用户拥有一个高质量的网络环境。世纪互联的免费热线服务电话为8008102424。

本刊记者



昂达DDR主板全新上市

近日，昂达推出了市场上第一块DDR主机板昂达AD266。DDR（Double Data Rate）SDRAM，即双数据传输率内存，是目前SDRAM的更新产品。DDR使用了更多、更先进的同步电路和DLL延时锁定回路，允许在时钟脉冲上升沿和下降沿读出数据，速度是标准SDRAM的两倍。昂达的“AD266”主板芯片组采用ALi芯片、DDR内存槽，北桥采用ALi 1651、南桥采用ALiM1535D+芯片组，全面支持Intel PⅢ Socket370结构CPU，提高了内存速度，突破了带宽瓶颈对硬件性能的限制。为了满足市场普通内存的需求和将来升级换代的方便，昂达很快将推出AD266+，即“2+2”的DDR主板（2条普通DIMM槽 +2条DDR内存槽），以便让用户自由选择。



本刊记者

七喜电脑新品

2001年初，七喜推出新一代蓝色外壳的快乐e派Ⅱ电脑。该机型以天蓝色为主色调，机箱造型简洁大方，机箱顶部带有类似提手的辅助结构，方便搬运。

该机配置为：PⅢ650处理器 /64M内存 /20G硬盘 /i810芯片组/ i752 3D显示卡 /AC97 声卡/56K Modem /48×光驱/FDD 1.44/ Win98键盘 /七喜灵巧鼠/ 15″ OSD显示器 /七喜3D防磁音箱 /七喜软件包。该机性价比高，是不多的6000元以下PⅢ机型。

本刊记者

华东易典系列电脑

上海华东电脑集益信息技术有限公司近日推出全新e-Book（易典）系列家用电脑。该电脑为银灰色的金属外壳，体积只有310mm×272mm×82mm，主板

采用Flex-ATX结构的SiS 630E芯片组，集成128位3D AGP图形加速卡和3D PCI声卡，e-Book支持133MHz外频，自身配有Celeron 633/Pentium Ⅲ667中央处理器，也可以使用几乎目前所有的Pentium Ⅲ处理器和Celeron Ⅱ处理器，甚至还包括VIA的Cyrix Ⅲ 处理器，并拥有两条168线的DIMM插槽，最高支持512MB内存。e-Book还为家庭网络作好了预先准备，其集成的V.90-56K调制解调器和10M/100M以太网卡使得用户可以用时下盛行的家庭拨号和未来的潮流趋势宽带接入两种方式轻松遨游网络世界。该电脑售价不足4000元。

……………………………………本刊记者

苹果推出超薄笔记本

近日，苹果推出了一款厚度仅为2.6cm，重量约2.4kg的笔记本电脑Power Book G4。该机型是第1个配备Power PC G4微处理器芯片的笔记本电脑，配备了工作频率为500MHz或者是400MHz的Power PC G4微处理器，以及图像分辨率为1152×768点阵的15.2″ TFT液晶显示屏和DVD-ROM驱动器等。Power Book G4根据CPU的工作频率分为两种，配备500MHz版Power PC G4的价格约合人民币3万元；配备400MHz版Power PC G4的价格约为人民币2万元。

……………………………………本刊记者

北大方正推出新款扫描仪

近日，北大方正的新型扫描仪F4180家用扫描仪和F7180商用扫描仪正式上市。F4180专门面向普通家庭用户，其光学分辨率为600dpi×1200dpi，色彩位数达到48位彩色，保证扫描影像的逼真再现；F7180专门面向商业应用，扫描仪的光学分辨率达到1200dpi×2400dpi，色彩位数为48位彩色，使得色彩层次信息更加丰富。两款扫描仪均为USB接口，安装连接轻松简易。随机附赠方正软件包，内含中英文字符及表格识别OCR、图像处理、多媒体制作等多种软件，不仅可以帮助家庭用户增添家庭扫描的乐趣，而且可以极大提高用户的工作效率。

……………………………………本刊记者

清华同方刻录机

近日，清华同方推出了采用ITBW智能热平衡刻写技术的CD-RW刻录机CDD8432，使CD-RW刻录机可根据CD-R光盘记录特性的变化而自动调整最佳激光写入功率和脉冲调制时间。该机解决了现有CD-RW刻录机在高速刻录状态下对CD-R光盘兼容性较差的问题，可以根据CD-R光盘的的记录特性自动选定最佳刻录参数，保证CD-RW刻录机在高速刻录状态下刻录出标准的信息凹坑。该机还嵌入了核心测量程序，并内置了具有学习功能的CD-R光盘数据库。该机市场零售价为1188元。

……………………………………本刊记者

SONY 52倍速CD-ROM

SONY CDU5211将在近期全面上市。该机型可进行手动调速，传输率为7.8MB/s（52倍速），寻道时间80ms；内部采用全钢机芯，特别针对中国市场增强读取技术，保证读盘时的稳定性和纠错能力；还具有智慧型读速调节功能，能适应不同质量和类型的光碟读取速度。经测试，在保障高品质音质情况下，SONY CDU5211的抓音轨速度最高为14倍速。该机市场零售价为450元。

……………………………………本刊记者

佳能推出全新打印机

新年伊始，佳能推出S800、S600、S450和S400四款打印机，这四款机型均采用独特的单色墨概念，每种打印颜色都有相应的墨盒。其中S800 具备照片质量的打印效果，最大可达2400×1200 dpi，有6种打印颜色，与备用彩色扫描针头连接便可用作扫描仪，价格约为人民币3500元。S600同样也是6色打印，分辨率达2400×1200dpi，每分钟可以打印10张彩色图像或15张单色图像，价格约为人民币2000元。S450和S400打印机更适合家庭以及个人使用，价格分别为1400元和1000元。

……………………………………本刊记者

网络液晶投影机

近日，新力公司在香港推出网络液晶投影机VPL-FE110U/M。用户无需将投影机和电脑相连，便可以直接控制投影机浏览网页及互动影像沟通。该投影机只需插入局域网络/无线局域网络电脑卡，便可将投影机接入局域网络。用户只要连上互联网络，便能遥控远至另一国家的投影机的操作功能，或直接将电脑档案寄存至投影机内。该投影机传送标准为每秒最高11Mb，提供较传统设备高出4倍的超高解像度，并可随意调整投影角度，满足用户的不同需求。其售价约为人民币20万元。

……………………………………本刊记者

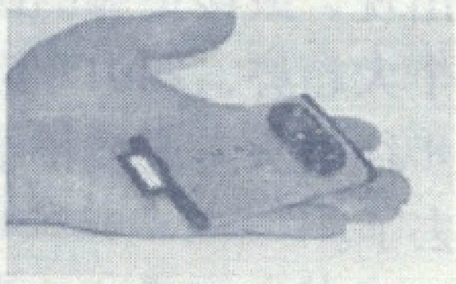
柯达公司两款新数码相机

2001年年初，柯达公司推出两款超迷你数码相机DC3800和EZ200。其中DC3800体积只有名片大小，具有230万像素传感器，可以输出8×10英寸清晰艳丽照片。2倍数码变焦，能够精确拍摄出小于8英寸的物体。每秒两格的连拍模式，支持连续拍摄。具备自动闪光灯设置和防红眼功能；EZ200数码相机则揉合了静态数码拍摄、数码录像、视频会议等多种功能，可录制长达10秒的画面。EZ200还配备了长达3米的USB连线，方便用户连接电脑进行网络视频连接或拍摄居家录像画面。

……………………本刊记者

迷你数码相机

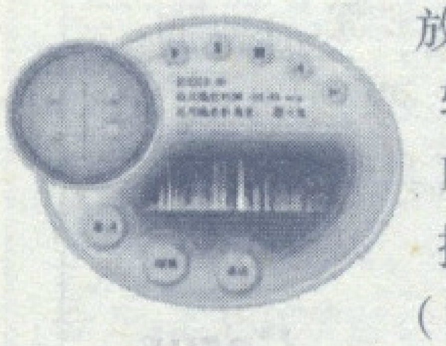
由美国麻省理工学院教职员成立的SmaL Camera Technologies公司近日开发出只有名片夹大小的数码相机。该相机外形尺寸为85.6mm×52mm×6mm，包括锂离子充电电池在内的重量为63.3g，摄像元件采用了独自开发的642×482像素的CMOS传感器。在传感器中集成了12Bit的A-D转换电路。当以60帧/秒输出图像时的耗电量只有30mW。因此每次充电，据说可以确保拍摄1000张左右的图像。在拍照时，由镜头和取景窗组成的光学系统将会突出4mm。记录媒体采用MMC（MultiMedia Card）。除此之外还配备了USB接口。



……………………本刊记者

MP3音乐地带

联想出品的MP3音乐地带，是一套集MP3播放、录制为一体的软件。该软件由两个单独的软件MP3播放器和CD转录器组成，具备强CD转录、MP3生成功能；可以播放MP3格式的文件，全中文界面，操作方便；能够直接将CD（MP3）转录成MP3（CD），从而节省大量的磁盘空间。软件外观界面华丽，可以更换面板，中文歌词显示，所有颜色可自定义，具备个性化色彩。



……………………本刊记者

数字贝贝

由北京百联美达美数码科技有限公司开发的“数字贝贝”系列软件2001年1月上市。该系列软件包含图书贝贝、音乐贝贝和软件贝贝3套产品，专为15-30岁之间的青年休闲、娱乐所用。图书贝贝能实现同时下载数十本图书、任意设置阅读方式、自动更新各类书目和个性化文件夹管理等功能，并随盘赠送200部中外经典著作和500部英文原著；音乐贝贝是国内第一个能够实现卡拉OK DIY功能的音乐软件；软件贝贝收录了7大类别200余种精品软件，其专用服务器能让用户及时得到各类软件的最新版本和更新信息。该软件每小套定价为28元。

……………………本刊记者

COLLINS COBUILD学生词典

外语教学与研究出版社继推出语言大师系列英语学习光盘《TOEFL备考教程和模拟考试》、《阅读教程》之后，又出版发行了《COLLINS COBUILD学生词典》。该词典可使读者快速有效地学习英语单词和短语，练习正确的英语发音。《COLLINS COBUILD学生词典》是一部完全录音的英英词典，由国外专业人士朗读，检索便捷，有独特的复习巩固功能。该词典可根据每个人的实际情况运用其设计独特的RE-WISE智能化引导程序，有针对性地帮助学习者学习和复习，适合初级英语水平者使用。市场价为28元。

……………………本刊记者

Dr.eye 2001 译典通

成功打入新加坡、北美、日本等国际市场的国产翻译软件“Dr.eye 2001 译典通”，于近日在国内首度发表。据了解，Dr.eye译典通系列产品，为英资达（上海）公司开发，并在我国台湾、香港地区屡获销售冠军以及“User's Best Choice”等殊荣，目前全球销售量已超过250万套。“Dr.eye 2001译典通”包括即时翻译、即时词典、即时写作、即时语音、多语浏览、多语输入、文件通、全文翻译、网页翻译。产品包括售价35元的“知讯平台”光盘以及25元的“全文翻译”光盘。上市期间举办“加1元多1片”特惠活动，两张光盘仅需36元。

……………………本刊记者

具备英汉互译功能的因特网浏览器

近日，盈科华建科技发展公司推出具有英汉双向翻译功能的浏览器，它可在短时间内将因特网上的中英文内容互译出来。除翻译功能外，浏览器还具备简体中文转换成繁体中文、支持多种文本和图形格式的浏览、提供网络游戏下载服务和搜索引擎等其它功能。这种浏览器的问世及推广，将打破因特网上的语言障碍，促进网上交流，对实现全球网上中英文信息共享具有重要意义。该浏览器销售价尚未确定，企业版单价估计在200元左右，个人用浏览器单价将会更低。

……………………本刊记者

编辑导语

还是2000年的时候，眼看着快到年底了，上级领导King语重心长对鼓楼交待任务：“去看看那些网站活得怎么样了！”接着他又面授机宜，大意是要利用一切围追堵截之手段，深入网站，挖出其内部黑幕或者白幕。鼓楼于是摩拳擦掌上阵，开始了“北京网站之旅”。呵呵，网站果然是新闻源泉，临近年关还纠纷不断。联系网站采访的时候，鼓楼听到很多“我们现在很忙，等安排时间给你采访”的搪塞话，也听到“我们还活着”之类的凄凉之词。不过，鼓楼高瞻远瞩一回（呵呵，也不怕站得高摔得狠啊！Walker大人忽然出现，鼓楼垫脚的砖头开始摇晃……），怎么看都觉得互联网是个大趋势，2001年互联网网海里的波涛再汹涌，中国还是得大踏步往里头走。鼓楼给自己一番热情鼓励后，就高高兴兴地找网站去了。

鉴于大家对新浪、搜狐、网易这些门户网站的了解绝不比鼓楼本人差，8848等也在各大小媒体上炒了个遍，鼓楼就没有再去这些网站，免了和一群同行哄抢“热点”有伤和气的场面。鼓楼更愿意从整体上全方位地给我们读者交代网站（如今更时尚叫互联网企业）的现状，所以他在2001年交回来的采访稿子里就出现了一些大家很陌生的网站名字。据鼓楼说，不管什么样的网站，普通职员都很平常地工作着，除了整天挂在网上面对计算机要付出脊椎和手腕加倍疼痛的代价以外，他们的工作并没有特异之处；现在网站从上到下都比较务实，任何天才的构想都必须通过一个整体的协作才能体现出来，以前那种浮燥风气减少了很多。鼓楼还说，网络技术很快将为成千上万的企业所采用，变成普通得再也不能普通的东西。

2001年，网络既不是天堂，也不是地狱。

Carol

冷眼互联网

本刊记者 鼓楼

说起刚刚过去的2000年，大事小事，家事国事，最热闹的事儿就属互联网了。这网里的分分合合、起起伏伏，真比琼瑶阿姨的电视连续剧还好看。新浪上市、搜狐收购Chinaren、中文域名抢注、8848分家等等事件，我家胡同口看电话的张大妈都能说上一段。电视、地铁、报纸、杂志，还有公共汽车车身上，到处是网站广告，那铺天盖地的架势想躲也躲不开。就连一台讲多年前革命者切·格瓦拉的话剧里都说："如今流行.com"。.com不仅仅是高科技先进生产力的代表，还是一种挺了不得的时尚。FM365满街竖广告牌，我家隔壁小三她们骑好几里地去看广告牌上的谢霆锋。网站还举办音乐会免费发票，搞什么网络生存试验、网络小姐选美……我也记不得那么多了，反正事儿挺多。网站给老百姓的印象，4个字：挥金如土。说白了，就是钱多了烧的，谁也说不清网站究竟要干什么。那些网站推出的这个概念那个理念，听着挺像那么回事，就是不能细琢磨，越琢磨越让人不明白。

可是这个网又不能不去琢磨，躲不开呀。现在什么报纸杂志都有网络专栏，Netscape、ICP、B2C，满眼都是新名词儿。还有，几天不见，我的那些发小、同学全跑到网站去了，做技术维护、做市场、做财务，顶不济的也在网站"刷墙"（内容编辑），哪个薪水都比我多好几倍。他们还隔三差五地跑来动员我，有理论的说网络是新经济、新兴行业，前途无穷；口才不好的直接叫我一起去赚洋人银子，说那些网站投资人都是整麻袋整麻袋搬钱来砸在网站上。

我还真动摇了，才下定决心跨进漂亮的写字楼和电脑结成亲密伴侣，突然地，网络公司开始裁人了。接着，媒体就开始说互联网的冬天，说中国网络股在美国股市上差点变成垃圾，说世界性的网络缩水。秋天还没到的时候，网络公司就已经象枯干的树叶，哗啦哗啦往地上落，合并、拍卖、倒闭，叫人目眩头晕，连喘口气的工夫都没有。我开始担心那些IT朋友了，他们怀着对生活和工作无比美妙的期待投身网络，会不会遭遇不测？覆巢之下安有完卵，连搜狐这么大名气的网络公司都开始裁员了，何况那些无名小公司。哎呀，我还真替他们捏了一把汗。

怀着这种不安的心情，我开始走访网络公司。结果怎么样？就请读者你跟着我自行车的轱辘到那些网络公司去看看吧。

数字说话

1990年，全球资讯网（www）在欧洲诞生。2000年，建立在www基础上的网站已超过700万个。

据信息产业部有关部门统计，1999年我国网上消费额只有5500万元，仅占当年社会消费品零售总额的0.00177%，这表明我国电子商务尚处于萌芽状态，发展水平仅为美国的0.23%。

2000年10月，据CNNIC（中国因特网信息中心）统计，我国网民数量为1690万人。

2000年底，我国上网计算机达到800多万台，互联网站点数突破3万个。1999年底，这两个数字分别是350万台、1.5万个。

目前，全球已经有51个国家参与使用互联网，到2000年年底，全球使用互联网的总人数有3.749亿。网民总数排在前5位的国家是：美国、日本、德国、英国和中国。预计到2001年7月，全世界的网民将达到6.99亿。

据悉，2000年Chinanet第3期扩容完成后，Chinanet国内总带宽将达到800G；出口带宽则可达到1.6G，在2001年年初将达到3.3G，从而为IDC、ASP等业务的开展提供良好的基础环境。

到2000年11月，国内已有近400万网民参与网络游戏。在众多网络游戏中，图形MUD游戏"笑傲江湖之精忠报国"有160万的注册用户，最高同时在线5000人。

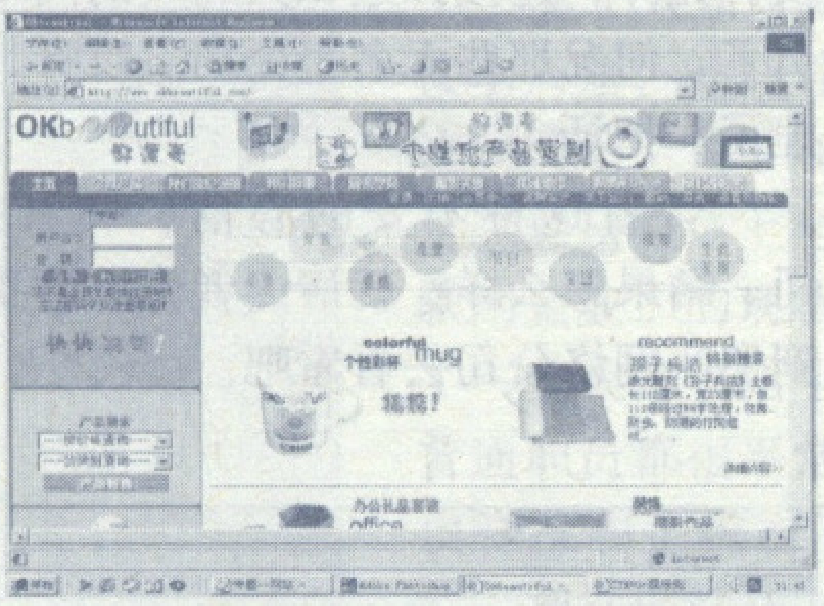
1997年，中国人上网费用加电话费最低为10元/每小时；2000年11月，263宣布专号主叫费用为2.4元/小时；2001年，中国电信的网费将降到1元/每小时左右。

1 劫后余生记

全中国有多少家网络公司？恐怕没有人说得出确定数字。所以，也没有人知道自从2000年4月网络泡沫破灭后，究竟有几家网络公司死亡。只有一些关于网站财务纠纷的零星报道见诸于报端。有消息说北京工商部门对本市的650家网络公司进行了调查，发现赢利的只有35家。北京当然不是只有650家网络公司。在中关村，在国贸商业圈，在这个城市到处高大的写字楼里，星罗密布着大大小小的网络公司。这些网络公司经营着数千个网站，网站的名字大部分对于公众十分陌生，见报率也很低。

“好漂亮”（www.OKbeautiful.com）
现在还默默无闻，积蓄崛起的力量

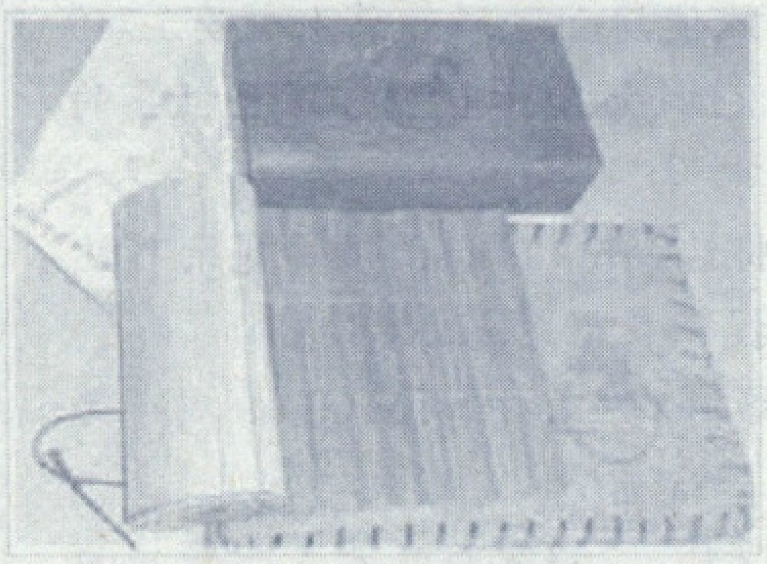
这是一个专门经营个性产品的电子商务网站。网站提供数款不同的礼物，价钱从几千元到几十元不等，礼物可按照用户自己的想法加以定制，由网站负责送货上门。



好漂亮网站主页

定制礼物送给亲朋好友的主意并不新鲜，很多网下的商家都可以提供这种服务，何况该网站所能提供的礼物种类不多，仅仅有办公礼品、杯子、彩盘、T恤衫几种。这样的网站有发展前途吗？

亿美的副总经理肖军先生对此却颇有信心。原来，“好漂亮”不仅仅是一个网站，它还是亿美公司开发数码影像事业的一个工具平台。亿美要做数码影像的在线应用服务提供商（ASP），提供基于网络的全套图像处理方案。通过亿美开发的图像处理软件，因特网用户能够自己进行专业化的图像处理，并可以随时得到自己的个性图片、电子相册等产品。亿美的软件，囊括从“PC”端到“在线服务”的一系列流程，符合不同用户的需求。除了网上订购体系，亿美在网下还有加盟连锁和直营连锁的冲洗商店。单个性礼品这一个项目，肖军认为就具有广阔的市场，因为北京1999年的礼品市场销售额已达数十亿元。

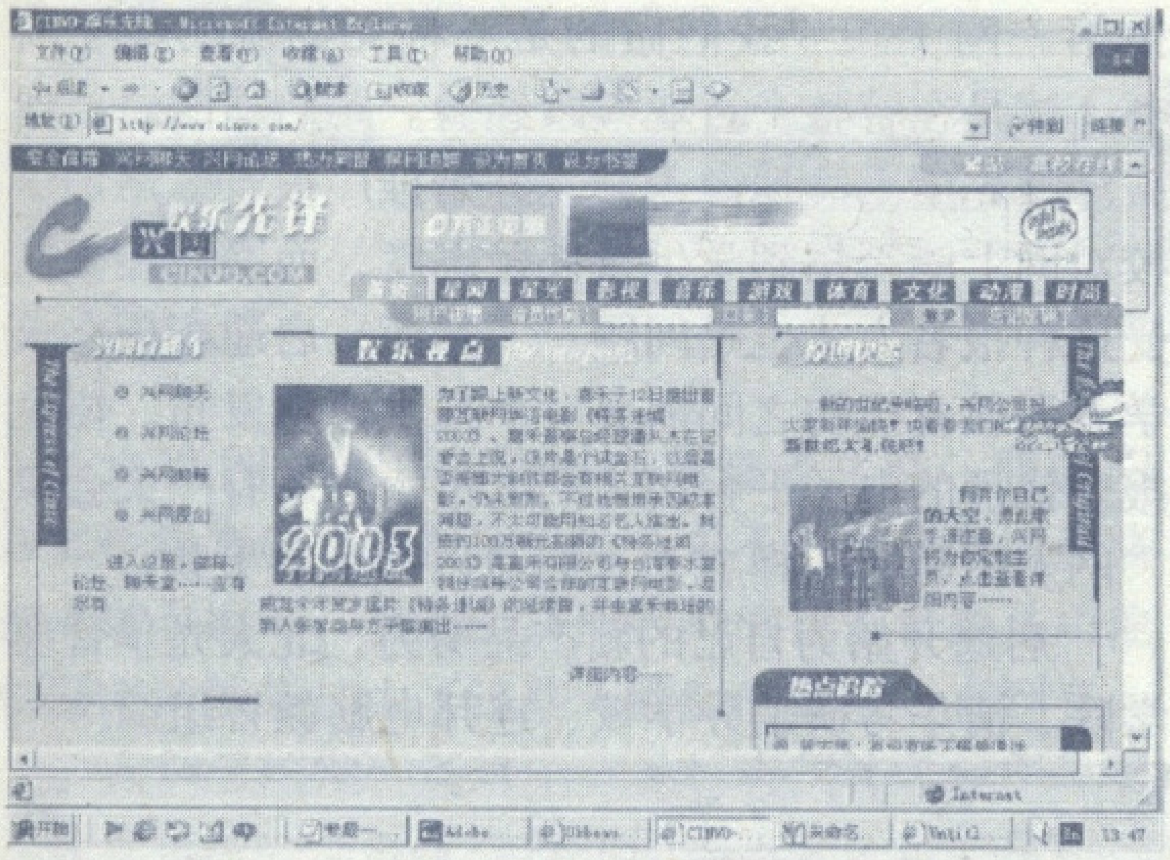


“好漂亮”主打产品之一
激光雕刻《孙子兵法》全卷

亿美在北京阜成门外一栋办公楼的6层办公，窗外就是万通批发市场的熙攘人流。这家2000年4月才在北京注册成立的网络公司规模不大。记者到的时候，正碰到公司高层接待投资者。冬日的下午，公司里有些清冷，看不到几个工作人员。接待人员向记者介绍公司自己制作的产品，虽然种类不多，但确实很精美。“我们可以说是前店后厂的电子商务提供商。”肖军介绍，“我们的形式独一无二。”谈到目前网站浏览量和订货量小的问题，肖军说这种情况和宣传有关，而宣传上的低调是因为网站一直在进行改进。“我们还不成熟，但我们一直在努力改善自己的技术、服务和网站内容。我们相信找到了一个市场的切入点，投资商也相信。所以，尽管现在都说是互联网的冬天，可仍然有人愿意给我们雪中送炭。”说到这儿肖军很兴奋。他对“好漂亮”能否挺过这个“冬天”持乐观态度。记者注意到在“好漂亮”的主页面上有招聘上海、广州分公司工作人员的启事，看样子“好漂亮”要把服务范围扩大化。不过，市场有时需要引导，“好漂亮”所提供的在线服务，如果没有大规模市场宣传引导成为一种时尚，要想吸引用户恐怕还有一定困难。

兴网（www.cinvo.com）
将网络引入娱乐业中去

与“好漂亮”相比较，几乎是同期注册的北京星网世纪信息科技有限公司就没有创造市场的问题，该公司的网站为“兴网娱乐先锋”（www.cinvo.com）和“兴网高校在线”（cinvo.net.com）。网站主页色调是极明亮温暖的紫红色和桔黄色，给人很明快有朝气的感觉。这家公司也在写字楼的6层。公司装潢上用了深栗色，加上分隔开的紧凑空间，气氛非常温暖。而公司总裁王毅刚先生和蔼的笑容更加深了这种温暖感，似乎他的日子



兴网网站主页

过得不坏。从与王总的谈话中，记者了解到“兴网”定位于娱乐网站，2000年3月份才开通，是一个针对都市新世代年轻人的娱乐原创网络社区。目前该网站重点放在娱乐文化上，试图通过互联网进入传统的低水平、自我封闭的娱乐业中去，为网络和电视融合做准备。由于我国传统商业比较电子商务相对成熟，电子商务的发展尤其是网上销售，会有相当大难度。而娱乐业的网络化还几乎是一片空白。“兴网”看好这片空白，认为网络的透明度、参与性和高效率可以更通畅地吸引娱乐资源，促进网站本身和娱乐业的发展。

2000年3月，“兴网”举办了首届校园原创歌曲大赛。不到3个月的时间里就应征了3000多首歌曲。网络在这种比赛上所起的促进作用，连“兴网”自己的工作人员都没有预料到。比赛请了华纳等大唱片公司的人负责评比，著名音乐制作人小柯等监制专辑。精心制作的专辑2001年将在中央和地

兴网CEO王毅刚和他的品牌

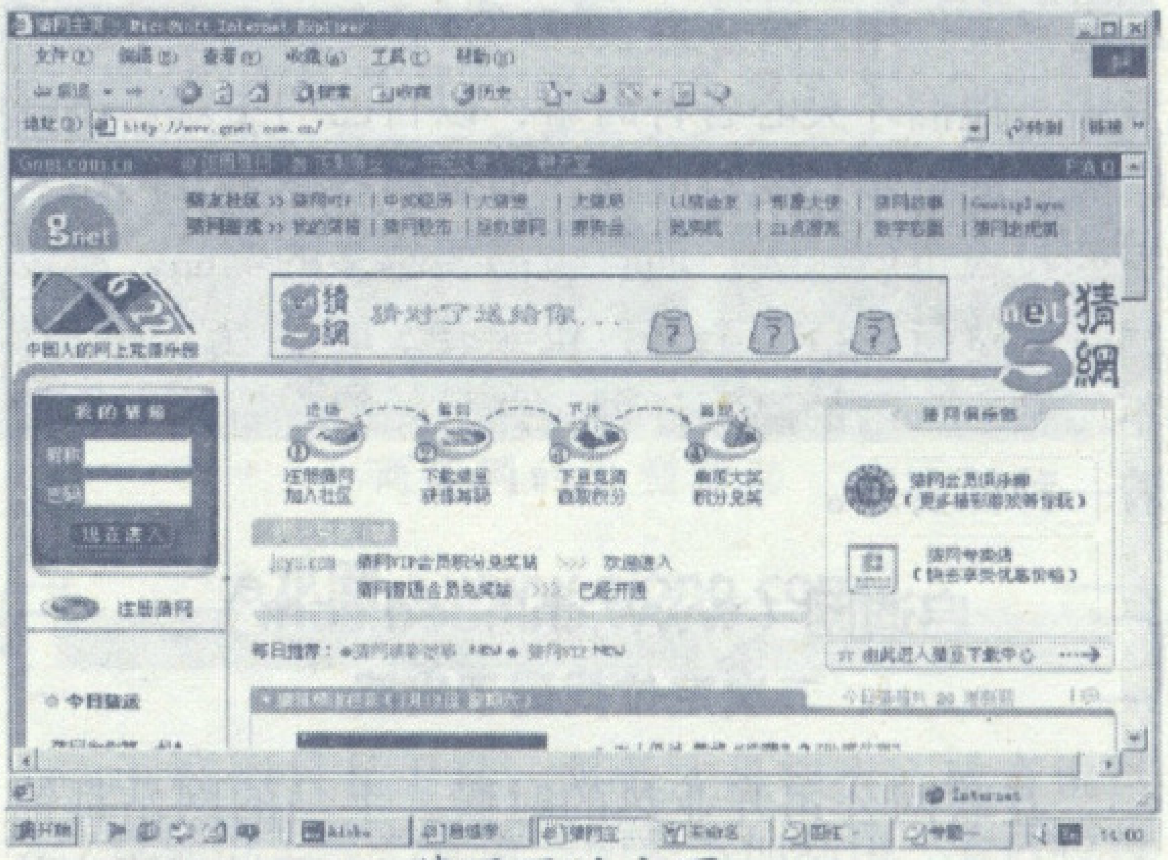
方电视台播出。这使处于探索中的“兴网”找到了兴奋点，它打算将“校园原创歌曲大赛”做成自己的品牌，一年年办下去。

“从娱乐业概念上来看，兴网像唱片公司；从代理角度看则像经纪公司，我们发掘原创歌词、曲，推广新人；从资讯角度看兴网像媒体，是将网络本身作为媒体来发展。我们将来还要参与影视制作，拍和教育相关的连续性节目。”王毅刚最后总结道：“网络企业也像传统企业一样需要有一个培育期。我们现在正处于培育期中，我们努力争取长得茁壮一些。”

记者离开“兴网”的时候，正听见他们在放“校园原创歌曲大赛”的获奖歌曲，歌手高声唱道：“只要给我坚定的目光，我们还会成长。”互联网公司正需要公众给予他们坚定的目光，相信他们所投身的事业的价值。

猜网（www.gnet.com.cn）
关键是拥有自己的特色

要想在互联网的冬天里活下来，没有几手独门绝技可不行。否则，仅仅是高昂的运营成本，就足够将任何一家声名显赫的网站拖垮。猜网



猜网网站主页

（www.gnet.com.cn）的独门暗器就是“竞猜”，网站给用户提供以在线竞猜为核心，全方位、开放式、完整的娱乐服务。与在线游戏不同，竞猜用运气、智商做诱，满足游戏与投机交叉的群体需要，既消遣娱乐，又有奖品收获。因此，猜网自2000年3月开通以来，注册用户仅北京地区就有40万，每日的浏览量已超过400万。猜网的目标是做互动游戏提供商，成为一个数据交换系统和游戏联机平台。2000年10月猜网将自己定位于联机游戏，开发可下载的游戏平台。在不久前猜网推出了收费俱乐部服务，已有1000名多用户。猜网的赢利点是广告、商品营销和收费俱乐部。

在介绍这些情况的时候，猜网的COO宋雷先生说话很快、很低，仿佛在讲什么秘密。其实互联网里无秘密可言，已经有网站在拷贝猜网的模式。但是宋雷相信核心技术和营销理念是拷贝不了的，

正所谓“学我者生，仿我者死”。虽然猜网目前还

大同小异的网站办公室

没有赢利，但在公司的进度表上2001年底可以实现赢利。这个赢利时间要受猜网目前的发展速度以及用户对在线游戏的喜爱程度决定。我们不妨来猜一下猜网能否按时赢利。

猜网真是个很有趣的地方，在这里什么都可以猜，还可以猜在猜网竞猜的运气！竞猜有时还有社会促进作用，许多网友反映，正是因为有了新闻竞猜，他们才关心各种时事，以自己的主观态度观察时代的进步，受益匪浅。但是内容越多，网站自身的投入也就越大，而且也需要越多的奖品。所以尽管浏览量在节节上升，也颇有发展潜力，猜网却不愿轻言自己的赢利计划，并且始终在宣传上保持着一种低姿态。

启迪网（www.chinaed.com）
二次定位找到了出路

互联网公司开业热的时候，上马的网站都铺开“大而全”的架子，动不动就打出要做“第一”的口号。只是“大而全”可能意味着内容空洞，没有自身特点。在信息量以兆字节来计算流量的互联网上，不能明确定位其信息内容的网站很难再次吸引网民关注。网站要想生存，必须找到一个好的定位。

启迪网（www.chinaed.com）在2000年的发展历程正可以说明这一点。2000年2月份，启迪智慧网络发展有限公司还在朝阳区一座豪华大厦里，做着要把启迪网发展为“中国教育的第一网站”的庞大计划。但市场和网络的冷酷现实使启迪迅速放弃了他们的原计划，而将网站的经营内容定位于教育类的电子商务——一个崭新的天地自此向他们敞开大门。虽然启迪从2000年6月底才开始筹备网上招生，9月底才正式推出“网上招生报名”的电子商务系统，但其业务量却以300%的速度激增，短短几个月下来，启迪已经可以骄傲地说自己是中国招生第一网了。“我们做的是一种无物流的电子商务，这是在替整个行业摸索经验。”启迪的总经理张泽晖先生平静地说，“一开始推广很难，培训学校对网上能否招到学生持怀疑态度，而网民能否接受这种报名方式也是问题。”然而，启迪相信在求学者和教育机构之间需要一个提供信息发布、招生报名代理的电子平台，“网上招生”总有一天会像“网上招聘”一样成为人们习以为常的事物。

启迪开始为自己的新产品努力，北大光华管理学院、清华考研辅导学校、连邦电脑教育组织……

启迪网站主页

一家又一家知名培训进修学校上启迪网发布招生信息、接受网上报名，渐渐地有人来报名了。终于，在启迪成立一周年的那天，单日订单量突破2万元。网上报名成为越来越多学习者的选择。网络再一次展示了它“快捷、方便、信息量大、选择性大”的特点。“通过启迪网报名，学习者可以节省选择学校的时间和培训的费用，得到启迪严格的教学质量评价体系的保障。”张泽晖微笑：“有一天，网上招生人数会承担教学机构招生总数的一半以上，成为招生的主要手段。”

启迪“英语风暴”活动

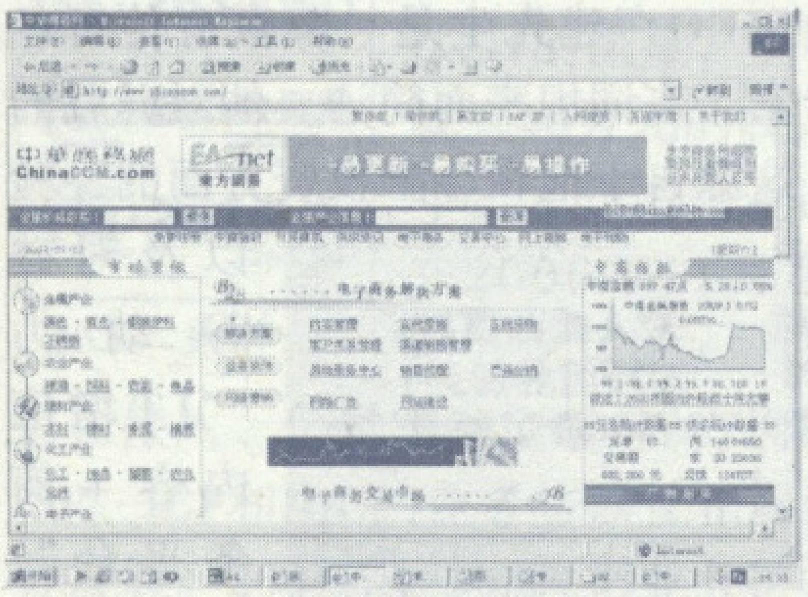
启迪不太在意网站的浏览量，而着重于浏览与购买的比值，目前这个比值非常高。启迪为求学若渴的人提供了他们最需要的服务，因此也获得了丰厚的回报。张泽晖预计启迪到2001年中期就可以实现赢利。对于其它教育类网站，这真是一个好消息。在启迪简朴的办公室和会议室里，在员工紧张的工作中，记者看到启迪生气勃勃的未来。这种未来不在于启迪是否赢利，而在于启迪有了固定并且正不断扩大的用户群。

2 梦醒互联网

互联网曾经是幻想一夜暴富者之网，张朝阳和那些年青CEO的发家史让几多不甘传统发展道路的人摩拳擦掌，被新经济所鼓舞的投资者更是用他们厚实的钱袋加大了这些人膨胀的欲望。直到有一天，人们骤然发现网络企业虽然有其特色，但发展规律和传统企业并无二样，同样需要合理的定位、丰富的产品内容、有效的营销手段才能取得成功。梦醒互联网，了然无痕迹。互联网神奇的光环已经破灭，只有企业的生存才是头等大事。

中华商务网（www.chinaccm.com）
服务将是一切的根本

对于中华商务网（www.chinaccm.com）来说，在互联网的泡沫中越早清醒就越有可能站稳地盘。这家于1997年成立的网站，是亚太地区乃至世界范围内最早利用互联网向企业级客户提供收费增值服务的商业门户网站。它向用户提供全国商品信息的有偿服务。1999年虽有盈余，但那是在低投入、低消耗基础上的。2000年初该网站改制重组，人员增多，公司投入也随之加大。“但这是我们发展必须经历的一步，”公司CEO周苏岳说，“我们是B2B基础内容服务商，主要提供信息咨询服务，以我们掌握的行业背景知识和IT技术前沿知识，为企业进行包括商业模式、投资收益、营销策划等方面的咨询。”



中华商务网主页

周苏岳谈到国内传统企业的电子化程度很低，企业电子信息沉淀少，这显然不利于中华商务网业务的开展。因此，它更倾向于和IT厂商合作。对自己的服务内容和模式，周苏岳认为有偿服务的形式保证了信息的数量和质量。现在，网站60%到70%的客户都是2到3年的老客户。“我们定位于生产企业，他们业务稳定。电子商务是很个性化的服务，必须根据市场需求开发产品，同时创造市场的需求。”周苏岳的外表很普通，并不像一家公司的高级管理者，“我们提供给厂商非常有价值的信息，使厂商有可能增加贸易机会、降低采购成本、了解行业发展趋势、降低搜集和处理信息的成本。”周不赞成免费信息服务，认为这与大锅饭有相似之处。

2001年各网站面对企业的电子商务活动将增加，市场竞争将更激烈和短促，这对中华商务网来说是一个有力的挑战。然而，没有压力就不能有进步。网站将在2001年年底达到收支平衡。2002年年中可能赢利。市场将是检验该网站经营成功与否的唯一标准。

商务网的大型活动

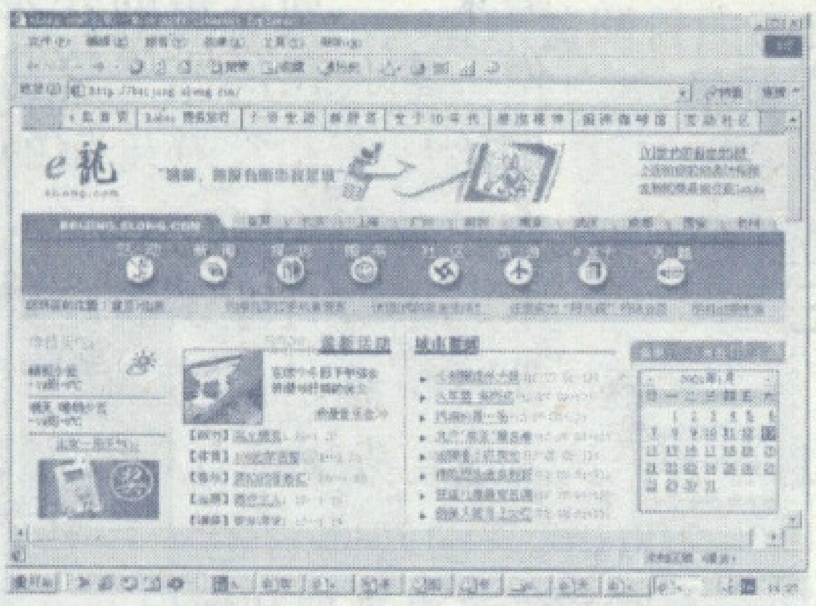
e龙网（www.elong.com）
抓住未来的机会

互联网只是工具，服务才是根本。或者说网络仅仅提供了一个管道，如果不加利用，它就仅仅只是一个管道。只有当互联网和传统经济本身结合，真正促进传统经济网络化的时候，互联网的巨大价值才能得以充分发挥。

在网络服务业的大趋势下，原本是独立城市搜索引擎的e龙网（www.elong.com），迅速扩大内容，变成一个全方位的消费服务网络平台，提供衣食住行无所不包的各种消费资讯。2000年9月，e龙的母公司Asia.com进行了业务扩张，成立了网络媒体服务、商务应用系统集成服务、无线应用服务、综合信息服务和企业商务服务等5大事业部门，e龙实际上充当了所有业务的接入平台。目前，e龙网正在推广它的“W世代”概念，并希望以该概念为中心将上述5块业务整合，互相协助，推出无线产品和技术，培养出一个新的消费群体和市场。

在狭小的办公室里，e龙年青的CEO张黎刚兴致勃勃地对来访记者谈起“W世代”。这位从美国

哈佛归来的总裁依旧保有浓重的乡音，对于中国国情认识清晰。作为生活服务提供商，仅仅在线服务是不够的，必须将在



e龙网北京站主页

线生活和离线生活结合起来，使网上不消费变成网下消费，以最大可能地增加市场份额。“春节后互联网新的格局即将确定，互联网公司概念的运转炒作将转为实际经营。W世代不仅针对个人生活，也适合商务用户。e龙将帮助企业搭建商务无线平台，提供通讯和其它服务。”对W世代的前途，张黎刚很乐观，他认为5年之内手机上网将克服技术问题而成为国人生活中的一种习惯。

e龙2001年底将在20个经济相对发达的城市开设分站。目前它的收入来源依靠商旅、咨询服务和广告，发行量很大的e龙卡和银行合作后将给e龙带来新的收入。宣传推广上的大投入也给e龙以知名度和人气上升的回报。张总预计，e龙将从2001年年底开始赢利。现在e龙有200名左右的员工，旅游直销部门的人最多。

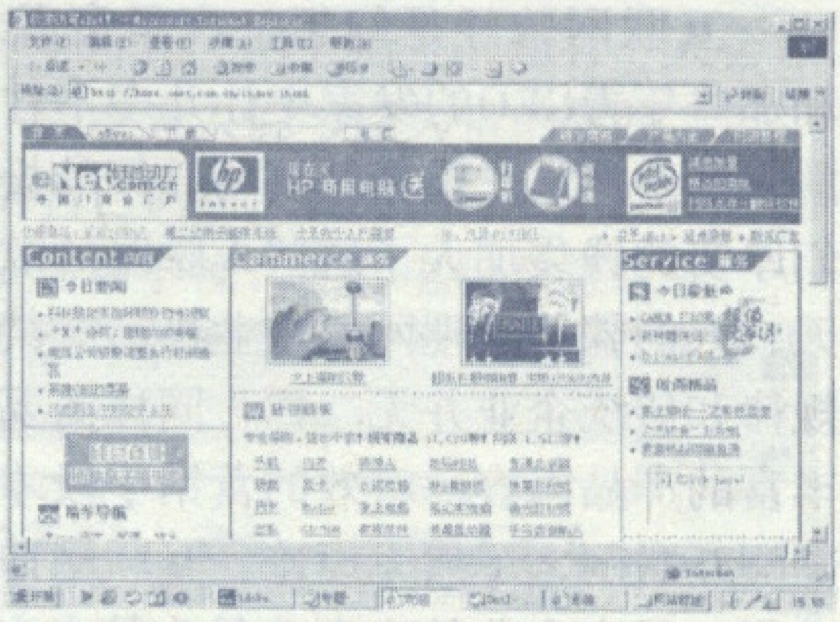
e龙网年青的CEO张黎刚

网络只是公司整体营销链中的一环，我们的互联网企业终于清醒地认识到了这一点。

硅谷动力（www.enet.com.cn）
追求更多的增值服务

针对企业的网络服务业将是各网站2001年的发展重点，为企业提供电子商务解决方案和流程，加快传统企业电子化的脚步。IT业更是电子商务化首当其冲的行业。硅谷动力（www.enet.com.cn）为此提出“行业电子商务”的概念，专门为用户提供新鲜、全面和权威的IT增值信息，建立以IT为中心的社区。同样做电子商务，硅谷动力采取搭建高效商务交易平台的方式，为IT厂商、经销商和消费者提供中介性质的服务，这就减免了在库房和配送等环节上的麻烦。硅谷动力全力倾注于它的“硅谷商城”和“动力商店”。

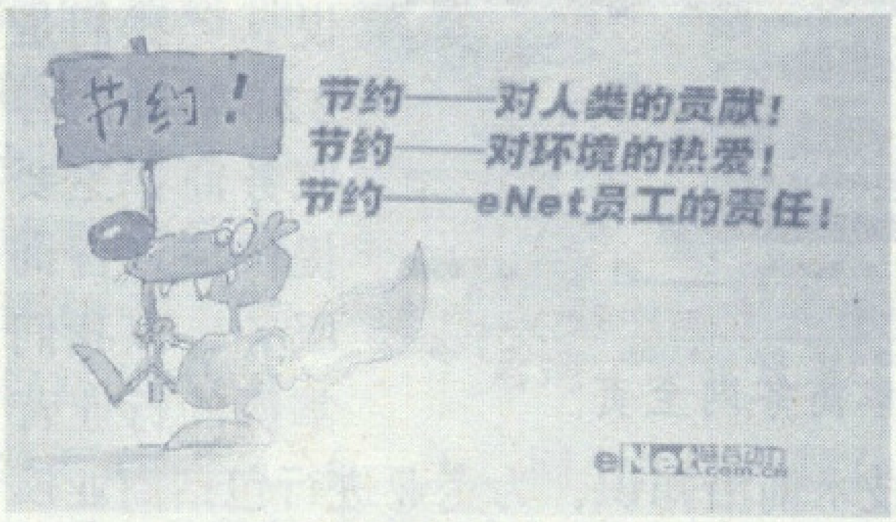
这家1999年6月成立的网站，在2000年初才开始它的真正发展。相当多家网站困顿彷徨之际，硅谷动力利用首轮巨额融资的成功和《互联网周刊》传统资源的优势，提出要成为中国“最大、最全面、最专业”IT商业门户的口号，并在2000年开展了大规模的行动。这些行动包括2000年4月份



硅谷动力主页

投入1000万人民币建立了中国最大的IT产品评测中心；同年5月份推出号称是中国最大的中文搜索引擎；7月该网站的核心产品“中国IT电子商务公用平台”投入使用，这是我国第一个具有自主知识产权，能实现内容与商务、导购与销售紧密结合的电子商务公用平台。同时，硅谷动力还收购了IT电子商务网站赤兔网，与新浪和搜狐达成紧密合作关系。这一切的行动保证了硅谷动力既有技术上的领先优势，又有商务上的全面服务。现在，硅谷动力可以向用户提供1万余种IT商品，每天的交易数量都很大，赢利只是个时间问题。

硅谷动力的CEO卢建先生是一位富有传奇色彩的风险投资专家，言词坦率而简洁。他对硅谷的未来充满希望，这源自于他在金融投资方面的经验以及对硅谷动力“IT增值内容＋商务平台”运营模式的信心。



在硅谷动力的墙上

卢先生的谈话中尤其强调，互联网企业必须有自己独特的高技术，但它首先是一家商业企业，要有确实懂得商业的人来操作。

“我们始终保持清醒的头脑，”硅谷动力的一位中层人士说：“脚踏实地按照自己的既定目标做。”

这话很朴实，但正是那些笼罩在惶恐不安气氛中的互联网企业所需要的。

3 与赢利约会

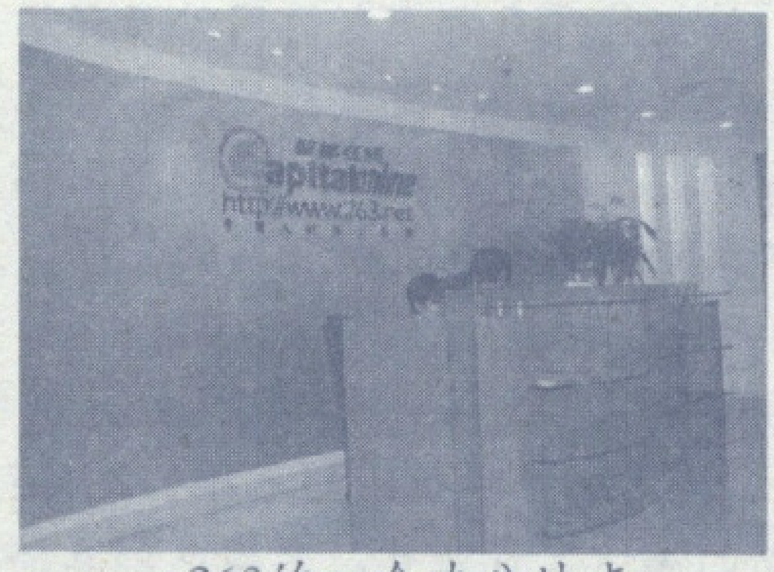
记者在诸网站间穿梭时，正是各大小媒体为2000年中国互联网盖棺定论的时候，忧虑与成绩并存，悲观和希望同在。所有舆论的焦点都指向互联网的赢利问题。市场竞争，优胜劣汰，原本是自然规律，所以各网站的老总们对网站倒闭、被收购、裁员都能以平常心态视之，可是赢利这两个字却如烫手的山芋。办商业企业当然要赚钱，赢利是非常现实的问题。但企业的投入产出是有周期的，不能将长跑变成短跑，不能一口吃个大胖子，否则2000年空泛炒作的短期行为就会变成2001年强行制造企业赢利的短期行为，那样，2001年同样会充满泡沫和危机。不过，互联网仍旧可以带来丰厚的利润，关键还是在于企业进入互联网的经营模式，在于企业是不是真正体会到互联网的价值。

263（www.263.net）
持续规模赢利的互联网企业

从主叫业务开始介入互联网的263（www.263.net）是世界上第1家开展主叫计费服务的公司。它连续3年持续赢利，有1500万人次/日的流量，坐在办公室里每天就有40万元的收入。这家1998年年初才开始商业运作的网络公司在2000年11月底进行了业务重组，建立了263网络集团，明确了它在接入、信息和数据服务3方面的远景规划，其ISP、ICP和IDC的业务将以互相促进的方式得到充分发展。2001年，263将把业务扩大到全国20个一线城市。

263三头并进

负责IDC销售和娱乐在线建设的王然接待了记者。在线游戏将是2001年的热点，263将利用其优势建立娱乐专网，为特定用户提供娱乐平台。在263的计划中，这个专网不仅仅有游戏，还将进军音乐、影视、聊天室等多个娱乐休闲领域。



263的一个办公地点

在重组后的263办公室里，人们一如既往紧张而有秩序地工作着。分散于北京城里的263各机构正全面向网络的纵深和横向发展，这家500多人的公司没有加入2000年的融资热潮，没有过多渲染和宣传自己，以致于外界对它的背景和具体运做了解很少。但是，扎根于中国本土，根据中国国情办事，使263能够在中国互联网中如鱼得水，成为唯一能够“持续规模赢利”的互联网企业。作为民营企业，263的成长历程，可以给许多盲目于互联网的人以深刻启示。

卓越（www.joyo.com）
迅速闪亮的品牌

单做一类产品也有赢利的可能，卓越（www.joyo.com）就是这样一个例子。已经有5家配送单位合作的卓越网站，仅仅依靠图书、光碟就达到了2000年第4季度100万美金的营业额计划。卓越形容自己是一家精品商店，卖的东西虽然品种有限，但却因大批量进货可以将进价降到最低，从而给予顾客最大程度的优惠。这家2000年5月才正式运营的电子商务公司在6个月内成长了20倍，实际注册人数超过了40万，日平均销售图书7000册，相当于3000平米书店的销售量。现在，公司不得不人为放慢企业膨胀的速度，以进行内部调整。卓越将采用“火箭式”的推进方式，将来只做信息流，把物流部分包给专业的物流公司，通过和供应商、物流公司电子化的联系保证整个销售体系渠道的畅通和高效率。卓越的目标是要在3年内成为文化、娱乐电子商务的领导者。

卓越网的新年

卓越采用少品种高折扣大规模销售的经营方式，外界对这种模式能否持续持悲观态度。对此，卓越总裁王树彤并不赞同，她指出“利润情况非常好。由于数量上的优势，供应商不会停止折扣。而且高折扣的商品只占一定比率。”至于赢利，虽然业务增长很快，但成本的增长也相应成正比，因而卓越要到2001年年底才能达到收支持平，进入赢利阶段。王总再三强调卓越做事非常务实，卓越深刻了解中国的国情，知道怎样运作才最为中国人接受，传统企业势必会扩展到互联网中来，互联网技

术也只有和传统企业结合才真正具备生命力。

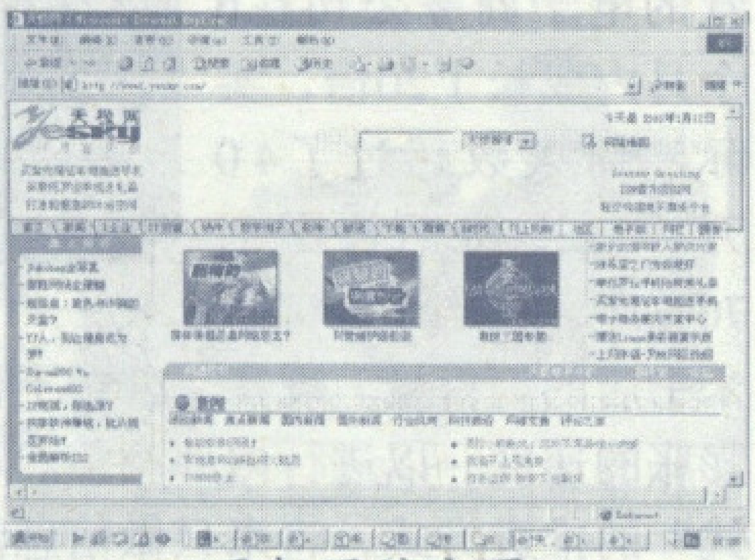
卓越总裁王树彤会见记者

2000年年底，卓越的上海分公司开业，头一天就取得了不俗的成绩。在卓越北京的新年促销活动中，每天订单量达到4000份。记者跟踪了卓越北京地区的物流过程，对它的高效快速印象深刻。当记者和送货人一起将订货交到客户手中时，听到最多的话就是：“啊呀，你们真快！”完善的售后服务也保证了客户的满意度。

整个卓越公司很平静温和，人们想象中接待4000单订货应该有的忙乱这儿都没有。电子化将这种忙碌虚拟化了。但是卓越的休息室透露了这家公司平和外表下的远大理想。那间不大的休息室有整整一面墙的落地窗户，可以俯瞰整个中关村，天气晴朗的时候甚至可以看到北京东郊的国贸大厦。

天极网（www.yesky.com）要做中国IT行业第一网站

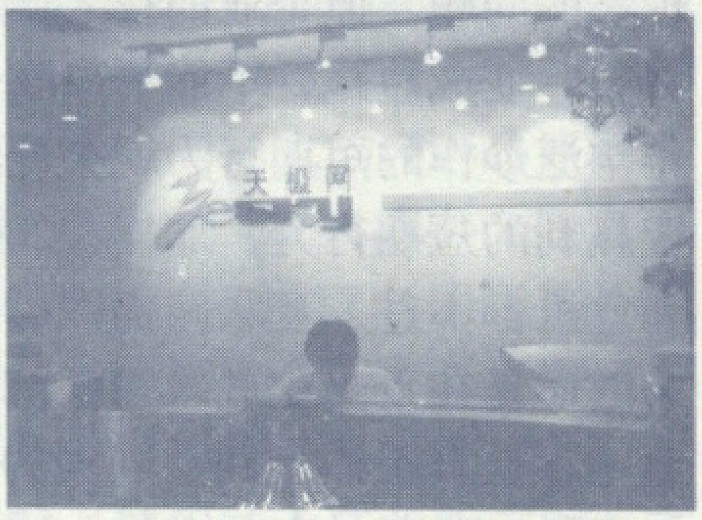
赢利并非是难以达到的目标，但要达到它一定需要艰苦卓绝、脚踏实地的努力。和硅谷动力相似，天极网（www.yesky.com）也是主要致力于IT行业的服务性网站，也带有浓厚的资讯色彩，也是有一家资深媒体做资源背景，从这几方面看，两个网站正是势均力敌的竞争对手。相比硅谷动力，天极网从1999年11月就开始拓展其电子商务范围，对上市和宣传都很低调。2000年天极又向企业电子商务进行战略转移，增加了以企业为中心的IT资讯服务，提供各种IT商务服务产品。



天极网站主页

天极的副总经理樊军指出，互联网行业是资本市场催生的、快速膨胀成长的行业，2000年网站其实得到了很好的发展，进入了更广泛的社会生活，收益一直在增加，赢利情况也在改善。但是网站不能及时给予投资丰厚回报的时候，人们对于网站的幻想就从巅峰跌到谷地，而且对网站依靠广告、帮助别人建网站以及网上交易来赢利的模式不抱乐观态度。这种情况下更需要互联网企业冷静、理智，提高自身的核心竞争力。

天极在2000年还没有解决赢利问题，但是业务进行得非常稳健扎实。比如收购了新四方软件连锁销售组织，获得了200多个分销点；推出了大容量的Mail系统服务等。2000年天极广告、商务销售等的总收入有7000万，还有40万的用户数据库和420万的日访问流量。有了这样不俗的成绩，2001年天极预计在第3季度达到盈亏点，第4季度赢利。



在天极网门口

天极的业务很广泛，网络广告、电子商务、网上培训、商业调查、网络营销等等都有涉猎。作为IT服务提供商，它有自己的库房，主要是做软件生意，其邮销、分销、批发，网下的操作与传统一样。天极的前身是《电脑报》的电子版，网上原创内容十分有名。但光靠内容加广告赚的钱不够多，于是，天极提出了“IT资讯＋电子商务”的模式，并身体力行。这个模式和硅谷动力的“IT增值内容＋商务平台”很相似，天极和硅谷动力到底谁能做中国IT业的第一门户网站，现在还无法定论。

虽然每天都有网站裁员、并购甚至倒闭的消息，但仍然每天都有新的网站开始运营。就在人们惊呼互联网要垮台的时候，中华网、中国企业网等网络公司却相继传出赢利的消息。互联网在中国的发展正不可阻挡地在全面壮大，这已经不为个人意志或者股市沉浮所控制。2000年网站的倒闭与并购，正是对网络资源的有效整合，局部看可能悲惨，整体上却将更有利于互联网的发展。尤其是传统企业的网络化，为互联网真正发挥其工具作用提供了广阔天地。

专家分析，2001年中国互联网的热点可能出现在以下几方面：1）研究计算机网络的分布式计算，该项技术将重新定义计算机网络，并将成为创新、公司结构和投资的基础；2）建立单一的电子股市交易网络；3）通信网络重点将从语音、数据转向新的高速宽带业务，家庭电影点播将成为下一个发展点；4）网络接入，移动商务模式；5）网络管理，与国际在互联网管理的问题上并轨。只要所有人都多些耐心和信心，以及对IT产业的充分认识，网络天地仍然大有可为。

编辑导语

一台电脑，一杯咖啡，窗外飘零的雪花，能拥有依然的心态，我还能苛求什么？“孤舟蓑笠翁，独钓寒江雪。”我想古人的意境也不过如此吧。也许有人会说，“Don't be foolish.”我却想告诉大家，人生苦短，青春中若有几番畅然的心动，也不枉风雨中摇曳的美丽。

是不是太酸了，没办法，每个人都有自己的爱好，而我的兴趣之一就是“假”斯文，即使已经过了一个世纪，老毛病还是没有改，如果不小心污染了某位大侠的视听，还请来信指正，最少我可以“虚心接受，死不悔改”。

说实在的，在繁忙的工作学习之余，如果我的话能让您不禁轻轻一笑，这对我来说就已经足够了，我想带给您的不就是欢笑吗。

古有少侠负剑于山巅，英姿飒爽源天地之自傲。

今有红警执鼠于荧屏，笑洒网络源宇宙之精灵。

“KKKKK，终于招来了西红柿的攻击，我倒……”

经过些许磨合，大家可能已习惯了我的风格，好在栏目中有我精心为您准备的文章可用于学习与提高，以免旁人说我不务正业。其实就计算机来说，真是学无止境，“苦”海无涯。版本的更新、功能的增强、新技术的涌现、理念的突破，我个人认为，想追随计算机所有方面的进步是不现实的，更不用讲精通了。在此提醒您IT业也是分很多领域的，如美编、程序员、网络工程师、数据库管理员等，如果您有意在此领域发展，最好能将眼光放远，将知识的视角扩大，而精通于某一领域。如果您不能确定自己应该往哪个方向发展，请致信您的红警大哥，我会与您一起探讨的。

李红警

Photoshop终极优化

广西　胡南迪

Photoshop是图像处理领域中的佼佼者，它的霸主地位是不容置疑的，尤其是在个人家用电脑领域。同时，Photoshop也是一个不折不扣的“硬件杀手”，在我64MB内存＋Pentium Ⅱ 450＋7200转硬盘的电脑上处理稍微大一点的图像就象老牛拉破车一样，实在是……因为对Photoshop的衷爱，我不肯放弃它，但却也难以忍受这种痛苦。经过大量资料的查阅和实践，我发现要想让Photoshop跑起来，关键不仅仅是硬件配置的高低，还要看设置。同样的硬件配置，优化的设置至少可以获得50%甚至更高的性能提升，这种对比尤其表现在处理较大的图像时。下面，看看我是怎么来优化Photoshop的。

如何提高Photoshop的性能

程序的“性能”是指程序完成某些操作需要的时间，如打开文件、应用滤镜效果或编辑图像之后重画屏幕。首先，Photoshop的性能很大程度上取决于你的硬件配置，尤其是它可用的内存数量；其次，对其影响很大的因素还有软件、虚拟内存以及文件的大小和复杂程度等设置。不过如果你不太缺钱的话，配置较多的内存可以使Photoshop性能大幅度提升。而我主要是从软件设置和操作方面对Photoshop进行了优化。

一、确定Photoshop需要的内存数量

图像处理对内存的需求量远远超过其它应用程序，也远远超过了人们的估计。知道以300dpi的分辨率扫描一幅A4幅面的32位RGB图像，需要多大空间吗？告诉你，如果存储为BMP格式的话，24.9MB！这还不算什么，更令人吃惊的还在后面……

图像文件在Photoshop中打开后的大小并不同于在Windows浏览器中列出的文件的大小。例如，由于许多文件格式使用了压缩算法，打开的时候必须解压，这样就导致了打开后文件通常比原来大许多倍；如果你使用了许多图层和通道，则图像需要更多的内存。一般来说，你至少得为Photoshop提供所处理的图像文件大小3-5倍的可用内存，再加上5-10MB的额外量，这样才能基本发挥Photoshop的性能。

如何确定你的图像处理软件需要多大内存呢？

1.启动Photoshop 5.0，并打开一幅图像（以Photo5.PSD为例）；

2.单击“图像”菜单，选择“图像大小”，并将图片分辨率更改为“150像素/英寸”；

3.将鼠标移到窗口左下方的箭头上，按住鼠标按钮；这时系统会弹出如图所示的对话窗（如图1）。

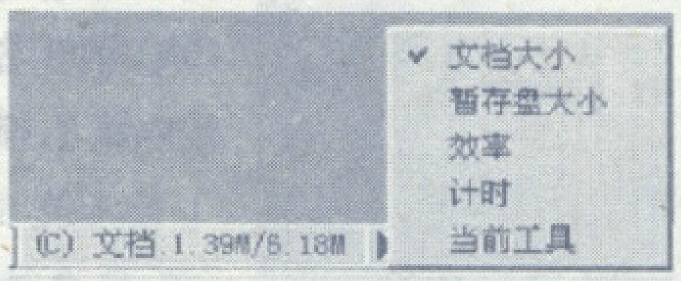


图 1

4.在对话窗中选择“文档大小”，这时在状态栏上我们可以看到“（C）文档: 6.02M/23.5M”，其中前者为图像文件大小，后者为打开后的大小。

5.重复（3）的步骤并选择“暂存盘大小”。这时状态栏上显示“（C）挂网：64.6M/25.4M”。右边的数字表示系统分配给Photoshop处理图像的可用内存，此数字等于Photoshop可用的内存量减去运行Photoshop所需要的内存量。左边的数字则是Photoshop处理该图像需要的总内存量，当左边的数字大于右边的数字时，Photoshop除了使用内存外，还必须使用暂存盘。这时，你也许会觉察到Photoshop性能极大降低。

6.重复（3）步骤并选择“效率”，这里将显示一个百分数，该数值显示低于100%则表示Photoshop正在使用暂存盘，引起处理性能下降是在所难免的。

从上面我们可以看出，仅仅是处理对一幅图像进行150dpi的取样（150dpi几乎是目前打印的最低要求），Photoshop竟然需要65M内存，这里还不包括操作系统和其他应用程序占用的内存。如果是将此处的分辨率更改为300dpi，需要的总内存数将会达到176M。为计算机添加如此多的内存显然是不太现实的。其实，除了添加物理内存，我们还可以通过让Photoshop需要更小内存和为Photoshop分配更多可用内存的办法来提高图像处理的速度。

二、让Photoshop使用更小的内存

我们来举个例子，同样打开Photo5.PSD图像，先单击“图层”选取“合并图层”选项，然后再将其分辨率更改为150dpi。再按上面的步骤查看“文件”多少和“暂存盘大小”，什么？！该数值变为了“6.02M/12.3M”和“36.7/25.4M”。处理同样一幅图像需要的总内存数量竟然减少了近1倍。这岂不意味着通过一个简单的优化步骤，你就可以在一定的内存上获得两倍内存容量的性能，这确实让人振奋。

为什么会出现这种情况呢？让我们再打开原始的Photo5.PSD图像，你可以看到它包含有较复杂的图层信息。Photoshop必须记录每一个图层的图像信息以及这些图层之间的关系等信息，这些信息需要占用大量的内存。合并图层后，Photoshop只需要记录一个图层的图像信息，所以需要的内存量也就大大减少。

哪些操作和信息会导致Photoshop需要更多的内存呢？主要有下面几个方面：

1.像素尺寸

像素尺寸即位图图像高度和宽度的像素数目。屏幕上图像的显示尺寸是由图像的像素尺寸加上显示器的大小和设置确定的，图像的文件大小与其像素尺寸成正比。如果你要制作一张墙纸，只要根据你设定的显示器分辨率制作一个1024×768或800×600的图像就够了，更大的像素尺寸并不会获得图像质量的提高，只能使处理速度和计算机启动速度更慢。

2.图像分辨率

图像分辨率即图像中每单位打印长度显示的像素数目，通常用像素/英寸 (dpi) 表示。高分辨率的图像比相同打印尺寸的低分辨率图像包含较多的像素，因而像素点较小。例如，72dpi分辨率的1×1英寸图像包含总共5184像素（72 像素宽×72像素高=5184）；同样 1×1英寸而分辨率为300dpi的图像则包含总共 90000像素。图像的分辨率每增加一倍，图像的文件大小就会增大4倍。所以在对图像进行扫描和处理之前，首先要确定图像的最终发布媒介。

如果制作的图像用于网上显示，图像分辨率只需满足典型的显示器分辨率（72或96dpi）。显示器分辨率即指显示器上每单位长度显示的像素或点的数目，通常以点/英寸（dpi）为计量单位。显示器分辨率取决于显示器大小加上其像素设置。PC显示器的典型分辨率约为96dpi，Mac OS显示器的典型分辨率约为72dpi。在Photoshop中，图像像素被直接转换成显示器像素，这意味着当图像分辨率高于显示器分辨率时，图像在屏幕上的显示比指定的打印尺寸大。例如，当在72dpi显示器上显示1×1英寸、144dpi的图像时，它会显示在屏幕上的2×2英寸区域内。因为显示器只能显示72像素/英寸，它需要2英寸才能显示组成图像一个边的144像素。因此，使用72dpi（或96dpi）以上的分辨率制作显示图像是完全没有必要的，它只会导致Photoshop性能的下降。

而对于打印图像则不同了，因为较高分辨率的图像使用更多的像素表示每单位区域，打印时它们通常比较低分辨率的图像重现更详细和更精细的颜色转变。因此，制作打印图像则就需要根据所用打印机的分辨率来确定图像分辨率，使用太低的分辨率打印图像会导致像素化——输出较大、显示粗糙的像素；使用太高的分辨率（像素比输出设备能够产生的还要小）会增加文件体积，并降低图像的打印速度。如何确定打印机分辨率和图像分辨率的关系呢？

对于照排机或激光打印机产生的每英寸的油墨点数（dpi），使用与打印机分辨率成正比（但不相同）的图像分辨率可以获得最佳效果。大多数激光打印机的输出分辨率为300dpi到600dpi，但对72dpi到150dpi的图像打印效果较好。高档照排机能够以1200dpi甚至更高精度打印，对200dpi到300dpi的图像能产生较好的效果。

使用合适的分辨率来制作图像，我们可以取得最小的文件，从而使Photoshop需要的总内存数量大幅度减少，并大大提高其处理性能。

3.图像颜色模式

在Photoshop中，颜色模式决定用来显示和打印Photoshop文档的色彩模型。Photoshop的颜色模式以建立好的描述和重现色彩的模型为基础。常见的模型包括HSB（表示色相、饱和度、亮度）、RGB（表示红、绿、蓝）、CMYK（表示青、洋红、黄、黑）、以及 CIE L*a*b*。Photoshop 也包括为特别颜色输出的模式，比如索引颜色和双色调。除确定图像中能显示的颜色数之外，颜色模式还影响图像的通道数和文件大小。Photoshop主要有8种颜色模式：

位图模式：该模式下图像由1位/像素的颜色（黑或白）组成，它所要求的磁盘空间是众多模式中最少的。

索引颜色模式：该模式下图像是单通道图像（8位／像素），使用包含256种颜色的颜色查照表。它要求的磁盘空间比较小，但只能应用有限的编辑。

灰度模式：该模式下图像由8位／像素的信息组成，并使用256级的灰色来模拟颜色的层次。

RGB模式：该模式下图像使用3种颜色在屏幕上重现多达1670万种颜色。RGB图像是3通道图像，所以它们包含24（8×3）位／像素。

双色调模式：该模式主要用于单色调、双色调、三色调和四色调，这些图像是8位／像素的灰度、单通道图像。

CMYK模式：该模式图像由用于打印分色的4种颜色组成。它们是四通道图像，包含32（8×4）位／像素。

多通道模式：该模式下图像为8位／像素，主要并用于特殊打印用途。

Lab模式：该模式下图像使用3种分量表示颜色，它们是包含24（8×3）位／像素的3通道图像。

同样的图像在不同的图像模式下所需要的磁盘空间是不同的（参见下表）：

位图模式	12k（基数）
RGB 颜色模式	270k
灰度模式	90k
CYMK 颜色模式	359k
双色调模式	90k
Lab 颜色模式	270k
索引颜色模式	90k
多通道模式	90k

有了这些知识，你就可以根据需要来选择适合的颜色模式。如果在黑白的激光打印机上打印图像，那灰度模式可以获得更小的文件；如果要制作显示图像，RGB模式可以提供最佳的色彩效果；如果用于打印图像的打印机支持CMYK颜色模式，CMYK模式可以让你获得最佳的色彩还原效果；如果你准备图像用于分色，打印图像之前在RGB模式中处理也是不错的主意，因为它的图像大小约为CMYK图像的75%……

4.图层和通道

除了图像分辨率、颜色模式等之外，图像中的图层数和通道数也能在很大程度上增加文件大小。

决定图像文档大小的因素很多，状态栏中显示的“文档大小”，左边的数字代表图像拼合后的大小。打印文件时发送至打印机的数据量取决于文件是以二进制还是ASCII发送。二进制文件通常是左边列出的大小，而ASCII文件可能是3-5倍大。其它因素，比如预览选项、路径、文件简介和磁盘类型，也能增加磁盘上文件的大小。

给图像增加不透明图层会增加其文件大小。为了节约硬盘空间，你可以删除图层、合并两个或多个图层或者将图像中的所有图层拼合为一个图层。

三、让Photoshop拥有更多的可用内存

在Photoshop中单击“文件”菜单下的“预设”，选择“内存与图像高速缓存”选项。在“物理内存用量”栏目中你会发现系统分配给Photoshop的可用内存数量远远低于你的电脑配置的总内存数量。在一台64M内存的电脑中，Photoshop可用内存的数量尚不足30MB，其余内存哪去了？

1.调整Photoshop可用内存的比例

在Windows中，默认的设置只分配50%的可用内存供Photoshop使用（在Windows NT4上为50%的总物理内存）。一般来说，启动Windows 98系统后，操作系统的核心驱动程序会占用大约10-15MB内存（如果你在启动的同时自动加载的应用程序，则会根据应用的程序的不同占用几兆至几十兆的内存）。如果你的电脑配置64MB内存，则总的可用内存为50MB左右，再分配到Photoshop的可用内存就只有25MB左右了。

为什么只将可用内存的50%分配给Photoshop使用呢？因为在Photoshop运行的同时用户可能还会运行其它程序，或者是Photoshop运行过程中需要调用操作系统的其他操作模块（如打印模块、扫描模块等）。将更多的可用内存分配给Photoshop无疑会提高图像处理的性能，但却容易影响其他程序运行的稳定性；将更多的可用内存分配给其他程序，可以使其它应用程序与Photoshop一起运行更容易，但却会降低图像处理的性能。如何选择？如果你只做图像处理，不启动任何其他程序，你可以将其比例调为80%甚至更高，这样你可以获得更高的性能；如果你还需要扫描、打印图像，甚至还需要用ACDSee来浏览、选择图像，那最好不要超过60%。

2.切勿加载自动运行程序

自动运行程序会占用大量宝贵内存空间，尤其是那些自动监控程序（如病毒监控、防火墙程序等），它们在占用内存的同时还占用CPU资源，实为图像处理软件的大忌。因此，暂时禁止自动运行程序可以极大提高Photoshop的性能。方法为运行

Windows98系统工具中的“系统信息”程序，执行“系统配置实用程序”；禁止Config.sys、Autoexec.bat文件中的自动启动程序；禁止Win.ini文件【windows】段“Load=”和“Run=”后面的内容；禁止“启动”中不需要的程序和服务。

经过这样的处理，重新启动计算机，你会发现你的Photoshop已经拥有了更多的可用内存。不过，要注意的是一个名为NewGammaWinLoad.exe的自动启动程序，该程序是Photoshop用来对显示器进行校准的，将其删除会使你的显示器得不到校准（如果你在此之前使用过校准功能的话）。

3.关闭“增加”内存软件

一些内存优化工具号称可以通过压缩算法让应用程序获得更多的可用内存，但如果将他们应用到Photoshop系统中，你会发现这种“倍增”内存的压缩方式会大大降低Photoshop的性能，应关闭这些类型的程序。

4.清除内存中的数据

用户剪切或拷贝到剪贴板的图像和选区，或者定义为图案或快照的图像和选区在Photoshop中都存放在内存中。在内存中保存大量数据会极大地降低Photoshop的性能。所以，经常从内存中清除剪切和拷贝的数据，可以让Photoshop获得更多的可用内存，其方法为单击“编辑”菜单下的“清理”，子菜单中有5个选项，它们对应的功能如下：“还原”从内存中删除在最后执行的操作之前的图像拷贝；“剪贴板”从内存中删除自图像中拷贝或剪切的所有数据；“图案”从内存中删除所有定义的图案；“历史记录”删除所有打开的文档中的所有存储的历史记录信息（你也可以从历史记录调板菜单中选取“清除历史记录”以清除当前文档的历史记录）；“全部”清除以上4个选项的内容。

选择并执行相应的选项。

四、其它设置

1.关闭调板预览

在图层、通道和路径调板上关闭预览缩览图可以稍微提高性能。如果需要使用缩览图，选取较小的缩览图也有所帮助。关闭或使用较小的预览缩览图的方法为从图层、通道和路径调板菜单中选取“调板选项”；从“缩览图大小”选项中选择“无”或较小的预览缩览图。

2.关闭文件预览

在Photoshop中，可以关闭在“打开”对话框中显示的预览缩览图来减小文件的大小。单击“文件”菜单，在“预置”子菜单中选取“存储文件”；对于“图像预览”，选择“总不存储”或“存储时提问”。

3.使用快捷键

学习使用菜单命令右侧的快捷键。这些快捷键对经常执行的操作特别有用，比如显示特定命令的对话框或调整颜色色阶。你也可以通过点按动作调板中的按钮，选择经常使用的命令或命令集，或者显示或隐藏调板。按钮可以很容易地被添加到动作调板的按钮显示。使用快捷键无疑会提高操作的速度并减少菜单弹出和关闭的次数，这些都会提高图像处理的性能。

4.将选区存储在通道中

要养成在完成编辑文件之前将复杂选区存储在通道中的习惯，这样你就容易载入选区，而无需重新选择。

5.在灰度模式中建立复杂选区

在灰度模式中建立复杂选区可以节省处理时间，因为灰度图像是RGB图像大小的三分之一左右。将选区存储在通道中，然后将通道从通道调板拖到打开的彩色文档来拷贝该通道。注意如果你增加灰度图像的对比度，则选择不同颜色的形状变得更容易。当你在位图模式中处理选区时，将复杂选区存储为路径甚至更快。

6.将滤镜应用于单个通道

一些Photoshop滤镜只能在内存中工作（如“变形”滤镜），而不能使用Photoshop暂存盘。视情况将滤镜应用到单个通道可以大幅度提高性能，因为滤镜应用到单个通道只需要极少的内存。在RGB图像中，每个 RGB 通道等于整个文件大小的大约三分之一；而在CMYK图像中，每个CMYK通道仅等于整个文件大小的大约四分之一。当然，一些滤镜应用到分开的通道而不是应用到复合图像时，它们会产生不同的结果。这需要用户根据实际情况来进行。

7.在两个窗口中工作

使用“视图”\“新视图”命令打开文档的第二个窗口可以节省时间。例如，你可以在一个窗口处理放大的图像，而在第二个窗口显示整个图像，或者你可以使用两个窗口查看复合颜色通道与单个图像通道中颜色校正的结果。

8.在低分辨率的文件幅本上工作

省时间和空间的另一种方法是创建低分辨率的文件。在创建该文件时，一定要给这份文件一个

唯一的名称，这样就不会覆盖原来的高分辨率图像。

低分辨率图像对进行最初的编辑和颜色校正很有用。如果你正在调整颜色，在颜色校正对话框中使用“存储”按钮或将设置记录为动作调板中的动作，这样来存储设置。你知道哪些功能和对话框设置产生你想要的结果之后，请打开原来的文件，重复这些步骤；然后使用“载入”按钮将存储的设置应用到原来的文件上。

9.减少历史记录状态数目

历史记录是Photoshop新增的功能，这个非常实用的功能同样需要占用大量的内存，你可以通过减少在历史记录调板中存储的状态数目，来提高性能。操作方法为从历史记录调板中选取“历史记录选项”；对“最大历史记录项目”，输入一个较小的数，然后点按“好”。

10.关闭自动快照

在默认情况下，Photoshop在打开图像时会自动创建图像快照，关闭自动创建图像快照选项可以使打开文件更快。这对以批处理模式运行动作时特别有用。操作方法为选取“窗口”\“显示历史记录”；从历史记录调板菜单中选取“历史记录选项”；取消选择“自动创建第一个快照”，然后点按“好”。

优化Photoshop的运行环境

尽管你拥有128M或者更多的内存，这对较大的图像处理来说仍是杯水车薪。一旦在图像处理过程中系统没有足够的内存执行操作，Photoshop就会使用专用的虚拟内存技术，称为“暂存盘”。虚拟内存是在内存数量不足时的时候用来存放数据的磁盘空间，该空间不是Windows交换文件，而仅在Photoshop中使用。为虚拟内存指定合适的磁盘空间和位置可以提高暂存盘运作的效率，从而也直接对Photoshop性能造成影响。

一、确定需要的暂存盘空间数量

在图像处理的过程中如果没有足够的内存容纳数据，Photoshop的虚拟内存技术可以让你通过将图像数据交换到硬盘驱动器上来打开和操作更大的图像。但是，拷贝数据到暂存盘或从暂存盘拷贝数据比在内存中处理数据需要更多的时间。Photoshop对暂存盘的容量有什么要求呢？应该为Photoshop分配多大的暂存盘?

存放暂存盘的磁盘上可用的空间数量必须大于或等于分配给Photoshop的内存数量。为保证较好性能，Photoshop会将整个内存内容写入闲置时的暂存盘。如果暂存盘的可用空间不足，Photoshop会退出占用的附加内存，而不管已分配给程序多少。也就是说，如果你已给Photoshop分配60MB内存，而在暂存盘上只有10MB的可用空间，则Photoshop只能使用10MB的内存。请记住，这一点非常重要。

二、分配暂存盘

在Photoshop 5.0中，一共可以使用4个不同位置的暂存盘（如图2）。默认情况下，Photoshop通常使用C:盘作为第一暂存盘。你可以更改第一暂存盘或当第一暂存盘已满时指定使用第二、第三或第四暂存盘。第一暂存盘应是最快的硬盘，并且应有足够的连续可用空间。

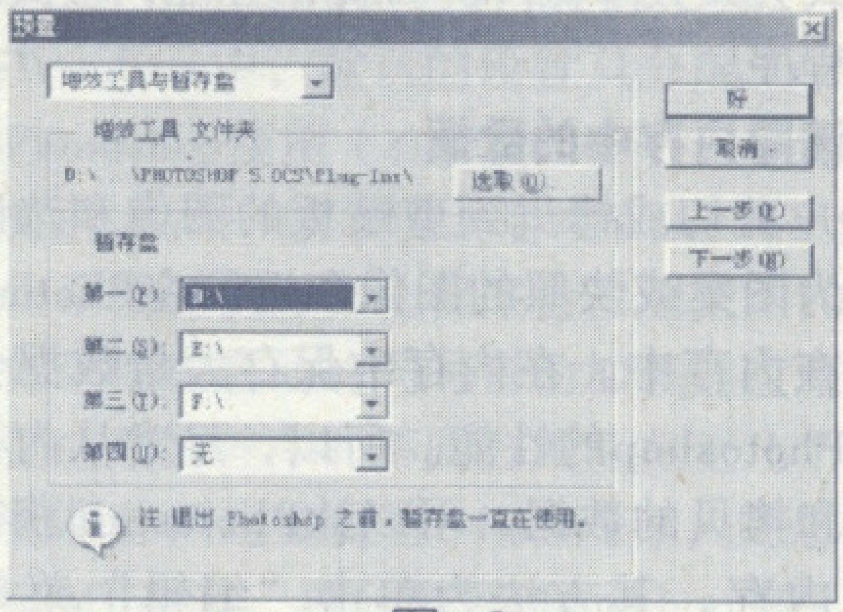


图 2

下面是分配暂存盘的要求和准则：

1.你可以使用文件系统支持的多达4个任意大小的暂存盘，但只要你其中一个分区中具有足够的硬盘空间，Photoshop就不需要使用第二暂存盘，因为每个暂存盘的最大容量可以达到200GB，只使用一个暂存盘可以获得较高的性能；

2.要获得最佳性能，暂存盘应与你正在编辑的任何大文件不在同一磁盘分区上；

3.暂存盘应不在用于Windows交换文件的磁盘分区上；

4.暂存盘应为本机磁盘，不应设定网络磁盘作为暂存盘；

5.RAID磁盘阵列是专用暂存盘卷标的较好选择；

6.由Photoshop创建的暂存盘文件必须在连续的硬盘空间上，因此你应经常优化硬盘，进行磁盘整理，消除磁盘碎片。

根据这些要求和规则，你可以按下面的方法来设置和更改暂存盘：

1.单击“文件”菜单，在“预置”子菜单中选

取“增效工具与暂存盘”；

2.为第一暂存盘指定磁盘空间。如果你的Windows交换文件设定在C:盘，则Photoshop第一暂存盘应设定在D:盘或E:盘，第一暂存盘所在的磁盘分区最好要具有200M以上的连续可用磁盘空间。如果你在使用双硬盘，将第一暂存盘设定在第二硬盘的磁盘分区上可以获得更高的性能。

3.依据实际情况设置第二、第三、第四暂存盘。如果你的第一暂存盘所在磁盘分区就有足够多的硬盘空间，就不需要再指定第二暂存盘。

4.单击“好”按钮进行确认。

三、调整图像高速缓存设置

Photoshop使用一种名为“图像高速缓存”的技术来帮助提高高分辨率图像的重绘速度。使用图像高速缓存，Photoshop可以在执行一些基本操作，如图层处理和应用颜色调整时，使用低分辨率图像来更新屏幕上的图像。你可以调整图像高速缓存设置，并确定Photoshop是否使用图像高速缓存来显示直方图。

更改高速缓存设置的方法如下：

1.单击“文件”菜单，在“预置”子菜单中选取“内存与图像高速缓存”（参见图3）；

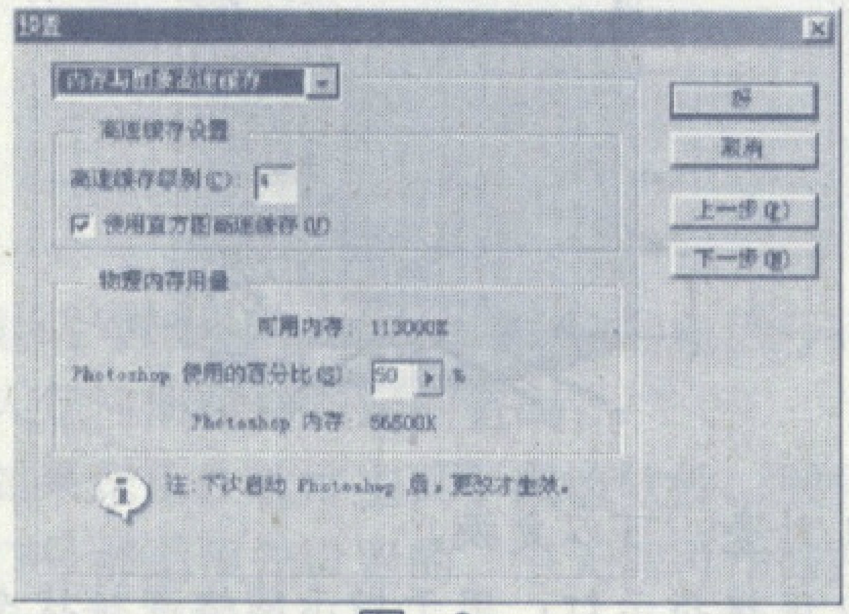


图 3

2.对于“高速缓存级别”，输入1到8之间的一个值。较高数值可以造成更多高速缓存和更快屏幕重画，但也占用更多的硬盘空间和内存，并且会增加打开文件的时间。如果你处理的是小文件，你可能要使用“高速缓存级别”设置为2或3。如果你处理的是大文件，你可能要使用“高速缓存级别”设置大于4。

3.要增加直方图显示的速度，请选择“使用直方图高速缓存”前的复选框。这样，在你选取“图像”\“色阶”或“图像”\“直方图”时，选择该选项会产生更快、但不太准确的直方图显示。

4.单击“好”按钮进行确认。

（上接26页）能演奏半音和15种常见和弦；能显示MIDI曲的文本信息和每个通道的组成。娱乐的功能也大大增强：能编辑和保存现有的音色；支持XG和GS；能演奏和记录二重奏、三重奏乃至多重奏，能实现卡拉OK演奏。另外还有数十项改进。我相信2.0版一定会让广大音乐爱好者爱不释手。

闫辉：*我使用过您的软件，它的确非常为用户和初学者着想，但任何一个产品都有自己的不足之处和需要改进的地方，您认为HappyEO电子琴有哪些地方需要改进呢？*

刘海：HappyEO电子琴目前最大的缺点就是在Windows9x下占用资源太多，导致运行时不能开太多的任务。WindowsNT下由于是纯32位环境，几乎没有资源的限制，不存在此问题。这个问题自1.0版起就存在，直到现在我也没有找到解决办法。另外，大量来信要求能自定义伴奏、编辑乐谱、更换皮肤。这些功能实现起来很复杂，只能在3.0版中实现了。

闫辉：*我们知道现在您的软件还是属于免费软件，但一个好的产品如果没有维持继续开发的资金支持也很难有大的发展，不知道您是怎么看这些问题的？*

刘海：以前我从未想过把我的电子琴程序商业化。直到发生了著名的共享软件超级兔仔魔法设置作者蔡旋宣布停止开发事件之后，我萌发了尝试一下将2.0版改为共享软件并且收取注册费的想法。虽然从一开始我就不抱太高的期望，然而2.0正式版发布以前我所做的几次试验性收费全以失败而告终，并且反对收费的呼声很高。最终在2.0正式版发布之际，我取消了收费的决定，改为免费注册。当时我还在主页里发了一通感慨和牢骚。现在看来，使用软件需要付费的观念还有待深入人心。另一方面，付费手段的落后也极大制约了人们交费的积极性。也许，我还会尝试其他的方法，比如制作光盘、寻找代理、与声卡等硬件搭配销售、制作专用的廉价MIDI键盘、推出英文版走向海外等等。

HappyEO如果最终成为一个成熟实用的模拟电子琴软件，自然就拓宽了电脑特别是家用电脑的应用领域，具有音乐教育与休闲娱乐的双重功能，具有成为像超级解霸那样的电脑必备软件的潜力，其市场前景极大，希望有更多的用户看到这个广阔的市场并把这个市场开拓出来。

电话来电处理器——电话精灵

江苏 曾庆祝

对于使用电话拨号上网且网龄稍长的网民来说，可能都有过因为在网络上尽情冲浪而错过重要电话的经历。每次流连忘返于网络世界时，总不免有些心烦意乱，因为不知道这片刻的冲浪是否错过了重要电话。不过现在有了一种解决方案，就是金陵热线和南京北极星软件公司推出的“电话精灵”软件，您上网时只要安装此软件，当有电话打进来时，它就会把消息提供给您。

一、简介

电话精灵是专用于解决拨号用户在上网时无法接听打进电话的免费客户端软件。有了它，您就可以安心上网；一旦有人打电话给您，它不但可以显示对方的来电号码，还提供多种选择：接听、稍候、网络通话等等；而对方也会听见相应的语音提示，不会盲目等待了。如果您安装了NetMeeting，还可以直接进行通话，语音质量优良！

二、使用条件

电话精灵是北极星软件公司推出的一款软件，它的主要功能是使在你上网的同时不会错过其它的电话。但是使用它有一定的条件：

1.您所在城市的电信局已经开通了电话精灵服务（您可以到北极星软件公司的电话精灵网站查看开通城市或者到您所在城市电信局的网站查看是否开通了此项服务）；

2.您上网所用的电话已经申请并开通了“遇忙转移”业务（这是电信局为了方便广大用户使用电话而开展的一项业务）。您可以到电信局申请或拨打电信局的特服号（江苏省淮阴市是185，其他城市请询问当地电信局）申请；

3.如果您使用网络通话，请确认您已经安装了Netmeeting并且版本应在2.1以上，并且有一只麦克风；

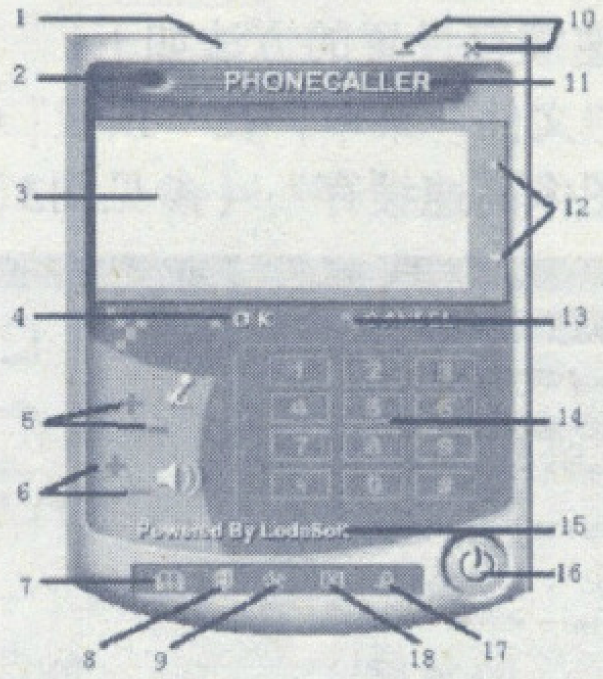
4.如果您使用语音信箱，请确认您已经安装了微软的媒体播放器MediaPlayer，Windows 9x/NT都会自动安装。

三、下载与安装

该软件是一款免费软件，目前版本为2.1，软件包大小1073kB，您可以到金陵热线http://ipphone.jlonline.com/去下载。下载完毕后单击名为“PhoneCaller.exe”的程序文件，系统将自动开始安装，您只需按照提示即可安装完成。软件安装完成后系统将要求注册，注册时需要你输入正确的E－mail地址，还需提供你上网时用的电话号码、上网账号、密码，最后自己设置一个电话密码(将在软件设置中使用)。在注册过程中，系统还会要求你用麦克风录入上网时来电拨入时的提示语音。注册完成后，在Windows9x的桌面上将会建立一个“电话精灵”的快捷图标。

四、界面介绍

电话精灵的界面很清爽，下面分别介绍各项功能，见下图：



1.外壳：可以更换。

2.连接指示灯：用于指示网络连接状态，未连接时红灯闪烁，连接上时绿灯闪烁。

3.LCD屏：来电时显示功能菜单，让用户选择对电话的处理方式。

4.OK按钮：在线呼出时为拨号按钮，其它情景模式为确认按钮。

5.话筒声音调整按钮。

6.听筒声音调整按钮。

7.快速拨号按钮：显示最近十次呼出的电话号码。

8.通话记录显示按钮：用来查看通话历史信息。

9.属性配置按钮：用来打开系统的配置对话框，关于如何使用配置，请参阅专门章节。

10.最小化和关闭按钮。

11.系统菜单按钮。

12.滚动方向按钮：用于控制信息在显示屏中滚动显示的方向。

13.清除/挂起（clear）按钮：拨出时用来清除已输入的电话号码，或者来电时用来挂断通话。

14.拨号数字按钮：在线呼叫时用于拨号。

15.软件开发商北极星（LodeSoft）公司，用于登录北极星产品网站(www.lodesoft.com)。

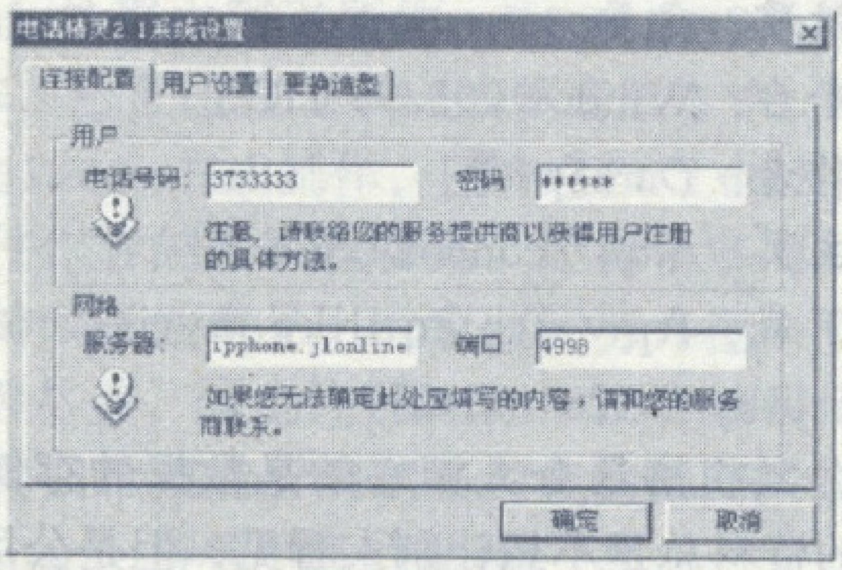
16.Power按钮：用来进行网络的连接和挂断。

17.语音留言按钮：在线查询电话留言。

18.漏失电话按钮：在线查询漏失电话。

五、进行设置

启动电话精灵软件，右击配置按钮，在配置项里的用户名一栏输入您的电话号码，密码栏输入您注册时所指定的密码。系统配置是“电话精灵”的核心，只有正确设置，才能连上服务器，获得服务，见下图。系统配置的对话框如下：



1.电话号码栏输入您上网所用的电话号码，密码栏输入您注册时所指定的密码；

2.如果您是在软件主页下载该软件，服务器地址和端口号都是预先设置的，您无需再作修改；但如果您不是在那下载的，就需要询问当地电信局服务器地址和端口号的设置了；

3.自动回答：如果您不想在您上网的时候有任何电话干扰，您就可以勾选自动回答，并且在三个选项里任意选取一个，这样，如果您有电话，则来电人会在电话中听到相应的语音提示：“请你留言”，“打另一个电话”或“忽略”所有的来电，而不会再给正在冲浪的您任何提示，您就可以安心上网了；

4.其它选项：

允许声音提示：当选取该项时，有电话进来，会听到叮铃铃的声音。如果不选，则不会有声音提示；

启动是否自动缩小为图标：选了该项的话，每次启动时都是将程序图标自动缩小在屏幕的右下角；

启动电话精灵向导：选了该项，则每次启动程序，都会自动启动电话精灵向导；

Windows启动时自动启动：选了该项，则在每次启动Windows时都自动将该电话精灵程序启动。

六、功能使用

在您上网前，务必在您已经申请并开通了“遇忙转移”的话机上拨打特服号码“*40*2900XXXXXXX#”（其中XXXXXXX代表您的电话号码）来设置遇忙转移，此号码仅限南京用户使用，其他城市请询问当地电信局。

您已经做好一切准备工作，连接上线了？现在您可以正常使用电话精灵了。您只需把它最小化，放到您屏幕的右下角，就可以放心在网上冲浪了。所有打给您的电话都不会再因冲浪而漏失。如果此时有人向您用来上网的这条电话线路打电话，“电话精灵”就会弹出对话框，对话框最上方会显示对方的来电号码，以便您决定是否接听；下方有四个按钮，不同的选择，系统会做不同的处理。如果您在配置中选中“语音提示”，那么您的计算机还会给您语音提示。每当有电话打来时，电话精灵就会从角落里弹出来，显示屏上会列出来电号码和选项菜单：启动网络通话、请稍后重拨、稍候我会回电、请拨打另外一个号码、语音留言以及忽略来电等6项内容，您可以任选一种方式处理打给您的电话，只需点击一下选项就可以了。

七、其它功能

其中启动网络电话是一个比较独特的功能，可以让你在上网的同时和别人通话，而语音信箱不仅可以在你上网的时候或正在接听电话的时候让来电的人留言，甚至是当你外出的时候也能够给你留言，然后你再从其它地方登录到北极星网站来查询给你的语音留言，并且不用下载任何语音文件，直接在网上点取你要收听的留言“播放”就可以了。

它的“语音信箱”很实用，在您上网时，如有电话进来，您多了一个选择，即让您的朋友给您发送语音留言，您呢，可在方便的时候随时到网页上去接听这个留言，或者拨打特服号提取给您的留言。

而“在线拨号”功能也不错，您可以在客户端上直接拨打电话而不用下网了，这是很好的界面，一个小巧漂亮的小手机，您想拨打电话而不下网？ OK，直接用这个“手机”拨打即可。

中國共享軟件

CoCo

软件发展的速度越来越快，就连开发工具也在不停地更新换代，微软的Visual Studio 7.0还没出台就闹得沸沸扬扬。还有他们的Microsoft.NET计划更是野心勃勃，好像有一种要把Internet完全吃掉的感觉，其中最惹人瞩目的要算是其新一代编程工具——C#了。据说微软用它来和大名鼎鼎的Java语言相抗衡，其中不但有很多让人心动的东西，微软还宣称它是C/C++系列中第一个面向组件的程序开发工具，注意不是面向对象哦。不过具体是怎样一种方式，我们还在拭目以待。C#的运行库NGWS SDK已经可以从网上下载了，有兴趣的程序员们可以光顾微软的主页，大概有80M，CoCo在第一时间已经Down了下来。当然编程工具的发展对我们程序员来说，是一件再好不过的事情，使我们可以轻松开发出功能更强大的软件，不过代价就是要多啃几本砖头厚的书了。其实对于程序员们来说，平时多关注一下最新的软件发展情况和潮流，对自己开阔视野是很有帮助的，谁也不是清高的书生，总希望自己做的东西能得到社会的承认，获得应有的价值。

RealPlayer好帮手——RealPlayList

版本：1.0.1

大小：360kB

性质：免费

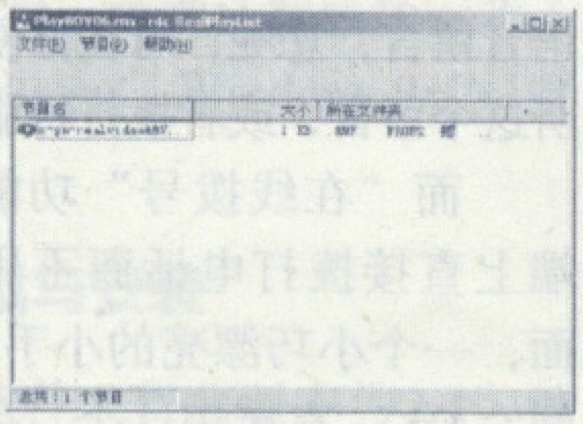
平台：Windows 95/98/NT/2000

作者：杨光宏

主页：http://www.r4cn.com

下载：http://www.r4cn.com/soft/rpl101.exe

随着RealPlayer的不断发展，各种以RM为格式的动画片、电影甚至是MTV光盘逐渐多了起来。它所采用的压缩比率很大，包括了声音和动画，同时也能获得不错的效果。就拿CoCo来说，收集的各类RM格式的动漫画都达到了4、50张！但是在使用RealPlayer的过程中我们发现它并没有象Winamp一样提供PlayList功能，当硬盘上的RM文件很多时，特别当文件位于不同文件夹时，每播放完一首就得关闭、打开文件一次，操作起来很麻烦。我们国产的RealPlayList便是RealPlayer的一个完美补充，用它可以轻松地制作RealPlayer的播放列表，可以任意添加节目文件到播放列表，可以对节目人工排序、随机排序，还可以自动搜索本机上的节目文件。播放时只需打开一个播放列表文件就可以一次欣赏N个节目而不用频繁地打开和关闭文件了！



笔者点评：很多人都在使用RealPlayer观看各种影像，但是谁能最先解决软件的不足之处，谁就成功了一半。希望将来能看到越来越多的由一瞬间的灵感而写成且很有价值的软件。

优秀的国产加密软件——Easy Code

版本：2.8.10

大小：380kB

性质：免费

平台：Windows 95/98/DOS

作者：DarkSpy等

主页：http://coneos.126.com/

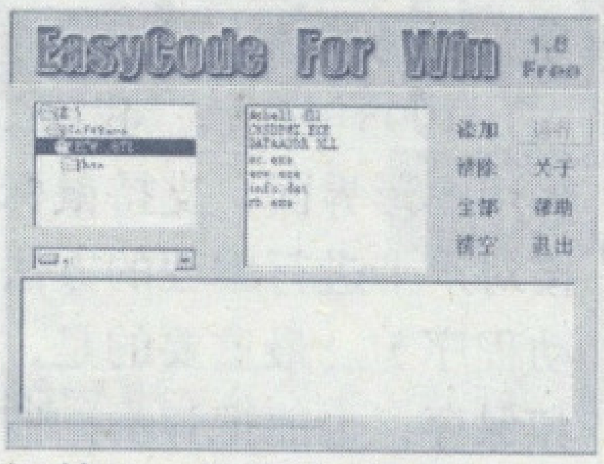
下载：ftp://ftp.cq.ilike.myrice.com/soft/soft_security/EC2810.EXE

公共机房最令人担心的是数据的存储问题，自己的资料总是不想让别人看见，但是公用机房的通用性，很难保证做到这一点，即使是自己的计算机，有一些关键的数据还是需要保密，这就需要一款实用的加密工具。国外有一些不错的此类软件，记得以前有一款称作PGP的工具，采用公开钥匙，可以加密整个硬盘。但是该软件体积较大，虽然是全中文界面，但使用起来也不是很方便。

这里向大家推荐一款国产的加密软件，虽然非常小巧，但是很实用。它是一款能加密任何类型文件的好东东，并能将加密文件编译成EXE文件，制作成独立的解密文件，类似压缩工具的SFX功能。使用保护模式编程，提供密码确认功能，32位加密算法，如非正常退出下次启动能警告并更正。Easy Code是32位的DPMI软件，使用保护模式编程，能在Windows、纯DOS下使用。如今已开发了DOS版、Windows外壳版、甚至还有Linux下的版本。

Easy Code的使用十分简单，在Windows界面下选择加密的文件，输入您设定的加密密码就可以

了。解码同样如此。在不知道密码的前提下，打开的加密文件为乱码，是无法打开和使用该文件的。由于软件开发的模式，使得它可以加密和解密任何文件，同时对文件的大小没有限制。软件运行速度快，在Windows9x、DOS、2.11版本Linux，NT上速度极快！4兆内存在Windows下运行就能达到最佳效果！纯DOS较Windows慢15%，您可以使用Win-EC外壳在Windows下使用。以上优点使得软件使用方便快捷，同时可靠性高，加上全中文的界面，是一款不可多得的加密软件。如果您正为数据的保密性而发愁的话，不妨一试！



笔者点评：我们从软件的主页上了解到，Easy Code的开发融入了很多程序员的心血。它最初在1998年诞生，作者为DarkSpy，由CONEOS studio出品，定位为免费软件，版本为Beta 1。而后Easy Code的Windows外壳为王晓飞所作，WinEncode外壳由阿飞所作，ECS-DOS外壳由Mydos制作，已含在EC 2.66.2或更高版本中；ES-DOS外壳由Lemon Hall制作，已含在EC 2.66.2中。我们在软件作者的主页上看到，还有很多网友提出了他们的改进性意见，大家共同努力把一个软件做到尽善尽美，这也许是Internet所带给我们的好处吧。我们希望能看到越来越多的国产共享软件可借助Internet得到更好的发展！

HappyEO电子琴

版本：2.03
大小：819kB
性质：免费
平台：Windows 95/98/2000
作者：刘海
主页：http://happyeo.top263.net/
下载：http://download.tiandown.com/pub/software/mulmedia/med-aply/HappyEO203.zip

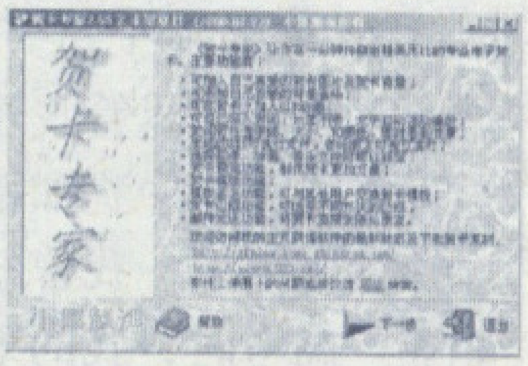
模拟电子琴的程序。主要功能：有两个独立的键盘，用左右手分别演奏。可分别设置不同的音色、音区和效果。128种音色，复音数仅受声卡限制。12种效果（包括自动双音、自动和弦、双音色混合，甚至还有模拟弹拨乐器的音色）。有自动伴奏功能，12种自动伴奏风格，支持节奏填充、节奏同步启动。可以录音、放音、暂停、快放、循环放音。放音的同时仍然可以正常演奏，同时支持声卡和喇叭。新版在窗体的快捷菜单中增加了“交换主副键盘音色”的菜单项，当开启自动伴奏功能时，不自动将副键盘的键盘布局设为“自动伴奏”，而是保持原来的键盘布局不变。

笔者点评：在大家都做网络工具、系统工具的时候，我们是不是忽略了另外一块市场呢？该软件虽然还不十分完善，但是我们在作者网站的留言版上看到了很多用户的殷切希望留言。其实，另辟蹊径也是成功的一种方法。

贺卡专家

版本：2.55
大小：400kB
性质：免费
平台：Windows 95/98/NT
作者：小黑
主页：http://ecard.533.net/
下载：http://ecard.533.net/card25.zip

软件主要功能有：可加入自己喜爱的贺卡背景图案；背景音乐；各种GIF动画；图片；可自己写入贺词，长度不限，要说的话可以一吐为快了，贺词可任选字体、大小和颜色，可即时观看效果；文字自动滚动播放；生成的EXE可执行文件，寄给朋友可独立运行；贺卡预览功能，制作贺卡更加方便；贺卡模板功能；模板签名功能，可与其他用户交换贺卡模板；图片属性选择：平铺、拉伸、居中；选择图像、动画、音乐文件时可以预览；贺卡边框功能，可选择各种不同形状的边框；邮件发送功能，将做好的贺卡直接发送给朋友；向导式的制作方式，简单明了。全中文操作；绿色软件，无需安装即可使用；而且软件完全免费，没有广告。



笔者点评：有没有想过在e时代给亲朋好友们发送电子贺卡呢？在这里您就可以使用这款贺卡专家了。新的版本改正了文件存盘时的小BUG，开始支持JPEG格式文件，使做出的贺卡文件尺寸更小。同时软件支持各种素材包，这就意味着您可以在不改变软件任何设置的情况下随时添加新的东西，已经发布的素材包有：生日卡素材包、情人卡素材包等系列。

本文介绍的软件收录于《水晶宝合》2001年第3期/BBX/下。

软件作者专访——刘海（HappyEO）

音乐是一种艺术，软件同样也是一种艺术，二者的结合可以迸发出更为灿烂的火花。HappyEO电子琴就是这样一款能够给人们带来欢乐音乐的软件。让我们看看作者刘海是如何开发这个软件的吧。

闫辉：您好，音乐是大家都喜爱的，但要做一个电子琴软件需要有一定的音乐功底，听说你一直对音乐很着迷，是这样的吗？

刘海：我自小就爱好音乐，特别是器乐。见到一件新鲜乐器总是想方设法借过来摆弄几下。可是由于经济条件有限，只能自己购买笛子、口琴等。二胡是父亲当年花5元钱买的，那时还没有我呢。经常去书店翻看各类音乐书籍。那些书籍别人看来很枯燥，我却看得津津有味。周围没有老师，凭着对音乐的热爱，也许还有一点天赋，我学会了二胡、笛子、口琴、小提琴等乐器，也掌握了大量乐理知识。茶余饭后，我时常陶醉在优雅的琴声中。笛子、口琴也是我身边的音乐伴侣。音乐给我带来了无穷的乐趣。

闫辉：那您又是如何产生做HappyEO电子琴软件的想法呢？

刘海：当PC机开始普及的年代，我很快迷恋上了电脑。尽管我还没有接触过电脑，但我已被计算机书籍中犹如精美的艺术作品的计算机程序深深吸引了。我曾经想把程序员当作我未来的职业。高考时，我的第一志愿就是计算机专业。然而，最终我没有如愿以偿。在大学里，我终于有机会真正接触和了解了计算机，也深深领略了电脑音乐的美妙。我很早就在想：自己能否编制一个模拟电子琴之类的软件？

闫辉：知道开发一个软件要用很多的编程环境，那您的这个电子琴软件是用哪种语言开发的呢？为什么将它以共享软件的形式发布呢？

刘海：我1993年开始编写第一个模拟电子琴程序。那时好像国内还没有同类的软件（公开发表的），国外也仅有支持喇叭发音的。那时Windows刚刚破土而出，DOS盛行。我用汇编语言编写了一个DOS下的用PC喇叭发音的模拟电子琴程序et1.0，字符界面，大小只有几百个字节。后升级到3.0，也只有不到10kB。它支持4种“音色”，音区切换、录音、放音等功能统统具备。从未想到要对外发布，工作之余常聊以自娱。如今源代码还在。

1995年开始，我用C语言编写了乐迷乐园，采用图形界面，支持鼠标，支持声卡（采用了直接对声卡进行编程的方法，甚至不需要声卡的驱动程序）。最重要的是，它能实现对简谱的编辑和保存，也能把弹奏的曲子直接转化为简谱以供编辑，还能输入歌词，而其大小不过100kB。（真怀念DOS时代程序的小巧）最后的版本是2.0。我也从未对外发布过。

1995年以后，我还用VB和BC++编写过Windows 95下的电子琴程序。也都没有对外发布。每学习一种新的语言，我总是拿模拟电子琴程序作入门练习。慢慢地，市面上出现了几种带有模拟电子琴功能的商业程序。每当我见到以后，总是迫不急待地买来仔细研究，却每每失望，因为它们的功能性和实用性都很不理想。我最终决定自己编写一个Windows下的模拟电子琴程序并且对外发布。1999年的除夕之夜，终于诞生了HappyEO电子琴1.0版。它支持键盘分离、自动伴奏、音色预置、多种效果。

闫辉：作为一个音乐模拟软件，HappyEO有哪些特点呢？

刘海：1.0版的最大缺点是不支持MIDI文件。并不是我不想在1.0版中支持MIDI，而是当时我对MIDI协议尤其是MIDI文件和MIDI编程还不甚了解。当时这方面的资料非常少（就是现在也很少）。我查阅了大量资料（为此我专门上网），并经过大量试验，终于慢慢搞清楚了MIDI协议和MIDI文件的内部结构。我自己没有电子琴，更没有MIDI键盘，开发支持MIDI键盘输入功能的难度可想而知。终于，2000年10月，全面支持MIDI的HappyEO电子琴2.0（测试版）发布了。这个版本不仅支持MIDI文件的输入和输出，还能实现卡拉OK演奏和多音轨录音合成，还能编辑XG和GS中的上千种音色。功能和实用性方面都全面超越了国内外同类软件。在连续出了5个测试版之后，2.0正式版在12月上旬推出。

我深知自学音乐的艰辛，很希望HappyEO电子琴能成为音乐初学者的良师益友、音乐爱好者的工具和伴侣。在2.0版中，学习与教育的功能大大增强：能显示演奏（或播放）的简谱或五线谱；能提示每个键的音名和唱名；（下转21页）

电脑游戏制作初探

掌握开发的武器——语言

软体军团 魏斌

语言的发展

随着电脑的普及，电脑语言也跟着一块开始普及。在这之前电脑语言一直是科学家手中的神秘之物。它经过不断的发展和进化才变成我们现在所看见的样子，而在早期的时候，语言基本上都很复杂很难接受，语言的种类也很多，其中有相当一部分语言已经淘汰了，只有资深的程序员还能记得它们的名字。

那个时候机器也很差，CPU、内存、硬盘等都差得很，跟现在是没法比了。编程序也没有现在舒服，在还没有软驱的时候编程人员用的是穿孔纸带，机器大的象立柜。可能有的人听着都新鲜，其实那就是电脑以前的样子，连游戏都没有。后来出现了苹果机和8086以后PC市场才开始火起来，随着普及量的增多PC的用途也越来越广，人们开始在上面制作各种用途的软件，这极大推动了电脑语言的发展。产生了汇编语言、C语言、Basic语言、数据库语言等很多流行的语言，它们基本上解决了人们在各行业中的需要。

了解语言的特性

每种语言都有它的特性，了解它的特性知道它的优缺点是非常必要的。盲目地选择一种语言或追求一些流行的语言都不是什么好事。尤其容易把业余程序员给害了，现在很多人就是这样盲目地学VB或上一些速成班，然后再用微软的控件东拼西凑的编些软件就以为成了高手了，其实他把编程序的花拳锈腿都学来了，而把最重要的编程底子给忽略了。我在这里忠心地奉劝朋友们，请不要这样干，要想在这方面有些作为的人最好别在花拳锈腿上浪费青春。

这次我准备谈论一下流行的VB和VC，分析一下它们的特性，这对开发游戏是很有好处的。首先我们来看看VB。VB是微软开发的可视化Basic语言，功能很强但速度不是很快，尤其在进行大量的运算时就更显得非常力不从心了。但是用它开发界面或干一些不是很深入操作系统的工作时则非常方便和快捷，另外它的扩展性很强，可以调用Win32API和大多数的动态链接库。在编游戏方面微软提供了很多的动态链接库，调用也很方便，所以也不错。尤其是DirectX 7.0带的Dx7vb.dll对VB编游戏来讲更是如虎添翼，只要避免用VB即时渲染游戏效果，用DirectX 7.0编游戏是很方便的。而且调试也很方便，在DirectX 7.0之前提供的库调试时很容易出错或导致非法操作，所以本人强烈建议使用DirectX 7.0。

VB提供对象化编程，但实现得不如VC，不过毕竟还是提供了这个特性，在编写程序时还是挺不错的。虽然VB通常不能提供象VC那样深入的操作，但是通过各种库或控件也能凑合了，只要你编的程序不是需要进行大量的运算，用VB就很合适。通常一个大型程序都是用VB、VC等语言混编的，比如开发一个DVD播放器，用VB可以构造界面和主体程序框架，解码器则可以用VC或汇编写成动态链接库供VB调用。这样就利用上了两门语言的优点，快速高效地开发了软件。

VC则是中庸的语言，说高吧不算高，说低吧它还什么都能够做。不管你编什么用它都能较好地完成任务。速度很快，但不是最快。功能很好，但不是最好。代码好写，但不是最好写也不是最难写。所以我说它是中庸的语言，在世界上C用得是最广的，其实就是因为它有这个特性。VC和ANSI C++有一些不同，但毕竟也是C++类的。现在国际上绝大多数的开发平台提供的都是C或C++，所以有的人提出C语言应该是程序员必会的。话虽然是这么说，但实际上光学会VC你还是什么也编不了，还得花很长时间去研读Win32API、DirectX、GDI、COM、OLE、DDE、MFC等很多Windows上的东西。

对象化编程浅谈

要谈对象化编程，那怎么也得提一下以前的编程方式。在刚有语言的时代，编程没有今天的那么多说法。那时的编程概念很简单，只要机器能执行就可以了，要想编出优秀的程序，那就看谁写的程序能占内存少、速度快了。这也就造成了写程序

变得很不规范，因为程序员在优化一个程序时往往把它编的面目全非和极晦涩难懂，程序里面的代码跳转来跳转去的乱得一团糟，只有他们自己才能看得懂。后来由于社会需求越来越大，程序员才发现这样的代码很不适应，比如你给某飞机场写了一个软件，来控制飞机的起降、航班、机票等事。突然有一天机场老板打电话找你说你的软件出了故障，你可能就懵了，因为你知道那里面的代码已经乱得不能改了。所以这种落后的编程方式在软件的维护上就会显得很不好。在这以后，结构化编程方式产生了，它可以把常用的程序写成函数来使用，这样程序就变成一堆函数构成的身体了，而且把公用或常用的东西都写成函数块了，所以它可以简化程序和减少出错的几率。到了后来人们又发现这种结构也不能适应需要了，因为现在写的程序比以前大得多，这样对象化编程又出现了。对象化编程所不同的是它把结构化编程的思路变得更清晰了，它不但保留了所有结构化编程的特性，而且还增加了类的概念。

所谓对象化编程，就是将编程目标看成是一个对象，然后将这个对象尽量的描述清楚。比如将一个手榴弹当作一个对象，那么你就可以这样描述：

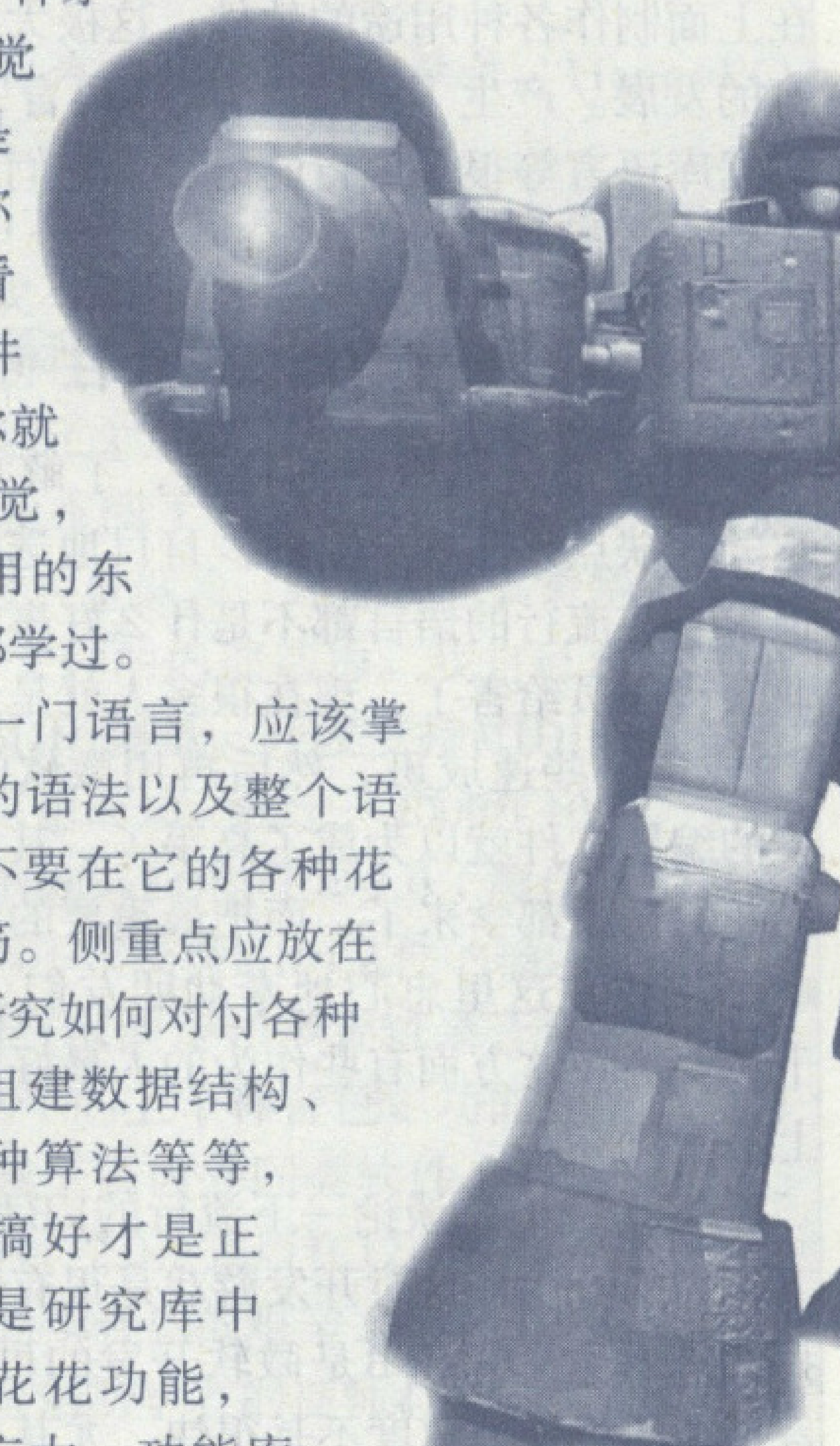
1. 它的样子象个锤子。
2. 拉一下弦过几秒就得爆炸。
3. 泡水里可能就不能响了。
4. 离近了，它可以把人炸死。

这样把事物封成对象，就可以只让人看见对象的特性，而看不见它内部是如何实现的了。从使用角度上来讲，它可以当作是一个零件来组装你的程序，而你并不需要知道它内部是如何实现的。从制作对象的角度上来讲，它实现了数据的封装和隐藏，这样外界在使用它的时候不会把里面的数据给破坏掉。象上面提到的手榴弹对象，如果用在某游戏中的话，你就可以用到它的这些特性。你可以让公司的开发人员制作手榴弹对象、士兵对象、坦克对象等然后就可以把它们组装到一块做成一个游戏。所以开发大型程序时对象化编程的优点就很突出了。

其实对象化编程很早以前就有了，最早的时候它只不过是个带类的C，后来经过一步步完善才发展成现在的对象化编程。在没有对象化编程前，一直是结构化编程，这种编程方式也不错，只不过概念上比对象化编程差了一些。对象化编程可以让你把编程时的思维理的更清晰一点，而从它们的功能角度上来讲，就比不出什么了。这两种编程方式只有在构造一个大型的程序时才能看出来，对象化编程则占有很大优势，而结构化编程则很容易把事情搞乱。在编游戏的时候，尤其是在编大型游戏的时候，用对象化编程就更容易一些。

如何掌握一门语言

要想掌握一门语言，必须得抓住这门语言最实质的东西，比如说学C语言，如果你觉得指针部分看不懂你就不学，那你就错了。新概念谁都不好接受，但很多精华的部分就在这上面，如果你不学指针部分那还不如学BASIC语言呢，因为由于你的抵触情绪，你已经把C语言当作BASIC语言来用了。这样的话C的精髓你就根本掌握不了，你不但要学会这门语言所有的内容，而且还要会将它们用到各个能用的地方上才行。编程序中很重要的一条就是会用，学完了用不上可不行。记得我初中学BASIC时，就有一种感觉，觉得所学的语句有什么用呢？能编什么呢？总觉得没用。后来我买了一本BASIC的书，上面有一个小游戏的BASIC源代码，我看了以后才发现原来自己是不会利用而已，因为那个游戏中使用的大多数语句都是我学过的。从那以后我就有一种茅塞顿开的感觉了，其实就是这样，如果你有机会能看看各大成名软件的话，相信你就会有这种感觉，因为那里面用的东西很可能你都学过。



想学好一门语言，应该掌握这门语言的语法以及整个语言部分，而不要在它的各种花花库上动脑筋。侧重点应放在语言本身，研究如何对付各种问题、如何组建数据结构、如何实现某种算法等等，把这些东西搞好才是正题。最后才是研究库中到底有什么花花功能，那时你神通广大，功能库在你手底下玩得团团转，那才是真本事呢。

幻彩多媒体

宇风多媒体工作室

业界动态

Adobe完成战略性转变

Adobe公司的产品覆盖印刷出版、Web创作、ePaper和数码视频四个主要领域，其中Web创作产品比去年同期增长46%，证明了Adobe公司已经完成了面向Internet和泛网络出版的战略转变。今天的Adobe公司不仅仅拥有PageMaker、Illustrator、InDesign等优秀的桌面印刷软件，而且正在通过全新的Photoshop 6.0、GoLive 5.0等功能强大的Web软件，组成完整的Web解决方案，成为帮助人们通过Web发布信息的领袖级企业。在新兴的ePaper市场， Adobe Acrobat继续一枝独秀，在标准制定、联盟厂商支持和用户规模各个方面，都远远走在其他企业的前面。Adobe近期推出的优秀视频处理软件Premiere6.0，为多媒体视频提供了完善的解决方案。http://www.adobe.com

Macromedia收购短篇电影公司AtomFilms

Macromedia公司于近日宣布， Macromedia的娱乐业务部门shockwave.com收购了美国AtomFilms公司，两公司同意成立合资公司。AtomFilms拥有大量的短篇电影和动画片，并将其发行给各公司。Macromedia表示通过收购AtomFilms，将创立新一代娱乐企业。

shockwave.com目前拥有3000万注册用户。与AtomFilms合并而成立的网站，预计将有1亿5000万名观众。这一举动也许意味着Macromedia将不再甘心只作一个应用方案提供商，而要将触角延伸到娱乐领域。http://www.shockwave.com

基于开放标准的ISMA成立

Apple、Cisco、Kasenna Inc、Philips、Sun Microsystems和其他公司宣布成立了因特网信息流媒体联盟（ISMA），以努力促进开放标准的市场采用率，该标准是为通过IP协议传输的信息流媒体制定的。ISMA将采用已有标准的成分并且有助于那些仍然在开发的东西，以出版和创立一个系统及最终的规范，使交叉平台和多卖主的互通性成为可能。第一份来自ISMA的规范将详细说明为MPEG-4视频流和通过IP网络传播的音频流的执行协议。该联盟正在进行的研究领域包括：服务的质量倾向，数字权利管理和次序。在所有案例中，ISMA的努力将一直出现于开放标准和互通性上。http://www.ISM-Alliance.org

Poser Flash即将问世

前一阵宣布即将推出Poser Flash输出插件Poser Pro Pack的Curious Labs公司最近终于揭开了这个插件的神秘一角。 Curious Labs声称，他们的开发小组正在赶制插件。现在先在首页上推出一些的swf文件，这些swf文件都是由Poser Pro Pack将Poser动画生成的。http://www.curiouslabs.com

Pixologic将发布ZBrush 1.1

Pixologic 公司将发布ZBrush 1.1，这是其2D/3D绘图程序的最新版本。增加和改进的内容有：增强的工具；增强的渲染性能；新的默认纹理；增强的Z Graph技术；新的材料特性；新的渲染模式；新的区域雾化和深度效果；增强的图层功能；新的屏幕移动导航；增强的目标显示功能；新的材料载入/储存功能；优化的资源管理。http://www.pixologic.com

LuraTech为Director发布图像压缩工具Xtra

LuraTech公司发布一款插件应用软件LuraWave Director Xtra，这款软件将在Macromedia Director上实现该公司的有损、可升级的、具有多种分辨率的图像格式。这种图像压缩技术将减小Director Shockwave电影文件的大小。http://www.luratech.com

TealPoint 发布Palm多媒体系统

TealPoint软件公司近期推出TealMovie Multimedia System，该软件可以在Palm型电脑中播放高品质视频和动画。其特性包括：每秒高达25帧的平滑图像播放、全屏彩色或灰度图像显示、声音的同步回放功能。http://www.tealpoint.com

Director8快速入门

在幻彩多媒体专栏中，我们已有多篇关于多媒体编著工具Authorware及当今最流行的网上多媒体制作利具Flash的文章，其实，对专业多媒体设计人员来说，Director才是上档次的兵器，不信？就找一些优秀的多媒体光盘看看，十有八九是用Director做的。

如果用Authorware做多媒体，很快就会发现其动画能力的不足：即只能让元素改变位置，而不能改变大小、方向、透明度等物理属性。在Director中，这些都可方便地实现，当然完全用Director做多媒体，不管是难度，还是所费的时间都要超过Authorware。

Director可以说是目前世界上最好的多媒体开发工具，用它不仅可以创作多媒体教学软件，而且可以创建活灵活现的Internet游戏、多媒体的互动式简报等。

Director最初是一个动画制作软件，后来添加了Lingo编程语言，该语言的诞生为Director动画加上了交互性。从此Director逐渐被用在多媒体的创作上，现在Director已经发展到了8.0版本，功能比以前更加强大了，使用起来也更加方便了，更让众多朋友高兴的是：通过使用行为编辑器，或设置好的行为库，就可轻松实现各种交互功能。

很多朋友知道：Flash有强大的动画制作功能，但它与Director相比，那就小巫见大巫了，下面我们就来初步感受Director8的强大功能。

超人实例

通过本例，我们将知道“超人”是如何飞的。

一、创建演员

在Director电影中出现的声音、图像、文字，甚至不可见的行为都称为“演员”(Cast)，“演员”可以在内部制作产生，也可

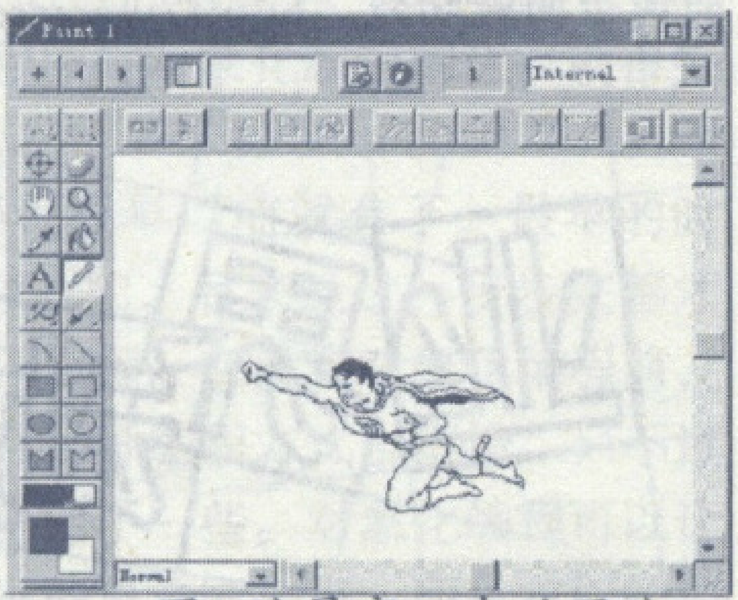


图1 演员窗口中的图片

从外部导入。本动画的主角是“超人”，有美工基础的朋友可按Ctrl+5，打开Paint窗口，用相应工具直接绘制，如图1所示。

如果省事，可按Ctrl+R，导入在素材库中图片，再要不行就将连环画中的图片扫描，这些过程就不做介绍。

相关知识：在Director中制作动画的关键是要会使用编排表，为了能随心所欲地指挥“演员”表演，我们首先要熟悉编排表的组成，如图2所示。

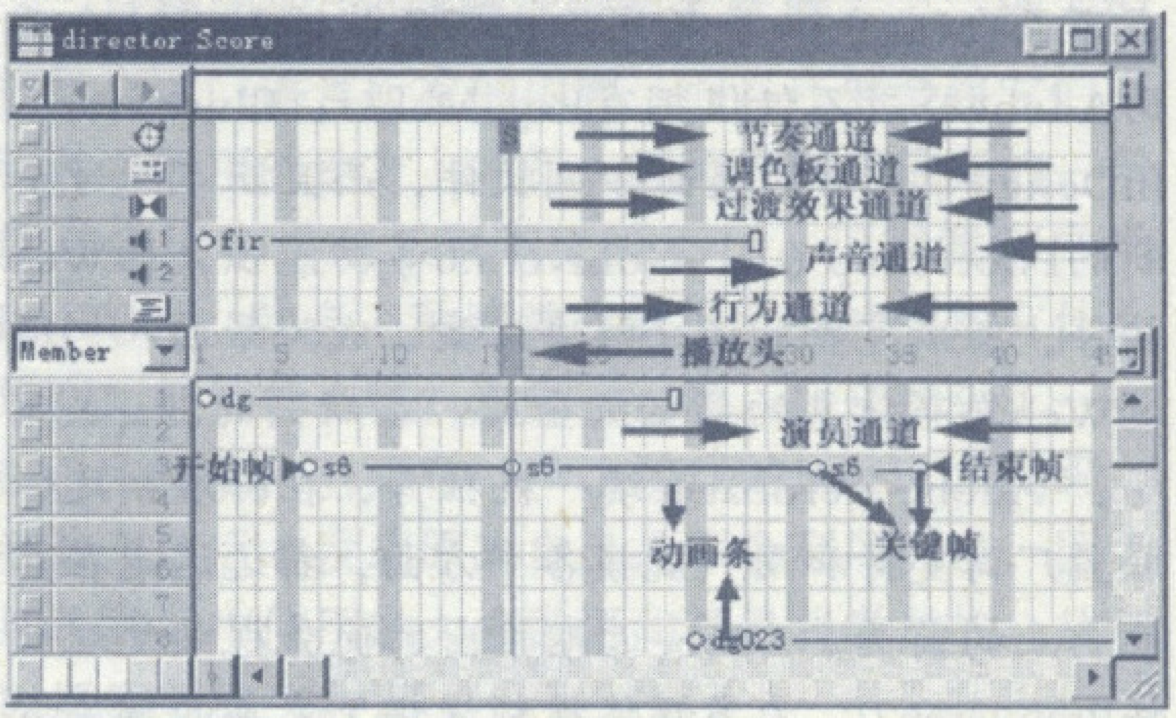


图2 编排表图解

可看到在编排表中有：

1.节奏通道：可改变电影的播放速度，并能控制各帧的播放。

2.调色板通道：可将电影的系统调色板改为其他调色板，也可自定义调色板。

3.过渡效果通道：可在画面切换时产生变化效果。

4.声音通道：用来放置演员窗口的声音文件，在编排表的两条声音通道中可同时播放两个声音文件。

5.行为通道：可放置帧的行为脚本，即用Logo语言控制电影移向那一帧。

6.播放头：指示在动画中显示的是哪一帧。在不受行为控制的情况下，播放头随着动画从左向右的同步移动。

7.演员通道：显示动画层的地方。在同一时刻，一条通道只能由一个动画条占据，是动画制作的主要场所。

8.动画条：可显示演员的持续时间及状态。

9.关键帧：动画条中的小圆圈是关键帧，只有在关键帧才能定义演员的属性。在动画条前后两端的帧分别称为开始帧和结束帧。

编排表是控制电影的主要场所，它模仿了动画编排的形式，以帧为单位按时间顺序从左至右显示电影画面。帧可以理解为电影中随时间变化的一个画面。我们可以发现在编排表中有各种类型的通道，其中的演员通道，最多可有1000条，也就是说可以有多达1000名“演员”同时表演，演员通道和Flash、DreamWeaver中的层是一个概念，每个演员通道都有序号，1号演员通道在最底层。

二、主角出场

1.在Internal Cast窗口中找到“超人”，将它拖到编排表的一条通道上，如图3所示。

这时“超人”出现在舞台的中间，“超人”看上去象是画在不透明的白纸上，并且四周有8个方形句柄，拖动句柄可放大或缩小“超人”，如图4所示。

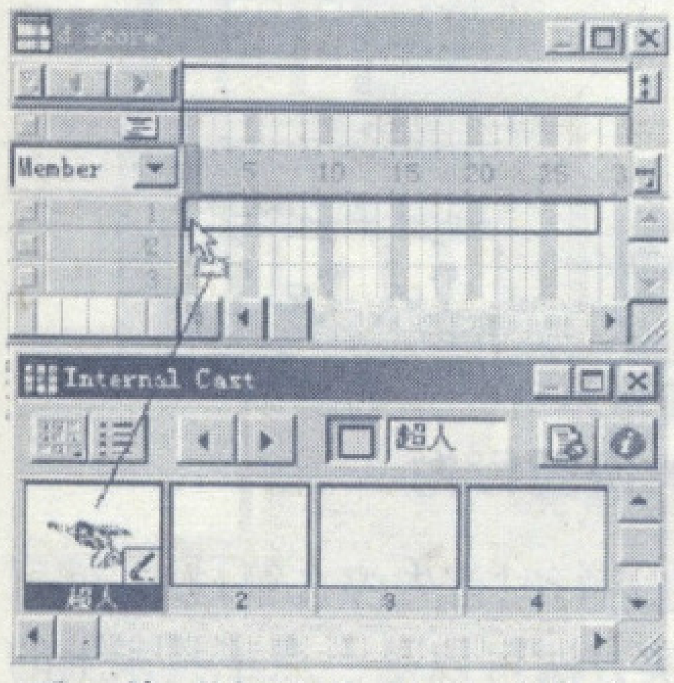


图3 将“超人”拖入编排表

相关知识：在Director电影中，所有的演员都是用一种特定类型的墨水模式显示的，默认的墨水模式是Copy，这是一种不透明的效果，适合显示矩形图形，并且有最快的显示速度，而对非矩形则会将其白底也被显示出来（如图4中“超人”四周的白色区域）。另一个常用的墨水效果是Matte，它能将不规则演员的外面的白色部分屏蔽掉，这样，边界内部的东西就被显示，而外边的则显示其后面的图像或背景。其它十几种墨水模式就不再介绍，大家只要一一测试，就能弄清它们的特点。

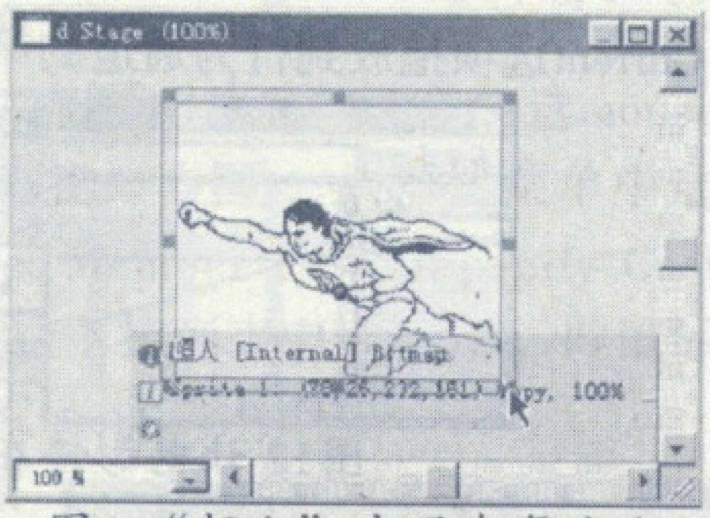


图4 “超人”出现在舞台上

通过墨水效果的右侧下拉框可改变混合百分比，它使演员产生一种变淡效果，即把本身的颜色和下层演员的颜色按一定比例进行混合后再显示。

2.选中此动画条，在Property Inspector面板（如还未打开，可选择Window→Inspector→Property）选Sprite标签，点墨水（Ink）效果旁的下拉按钮，从中选Matte，然后选中第1帧，将Matte右边的透明度改为30%，再将舞台中的“超人”拖向右侧，并缩小，如图5所示。

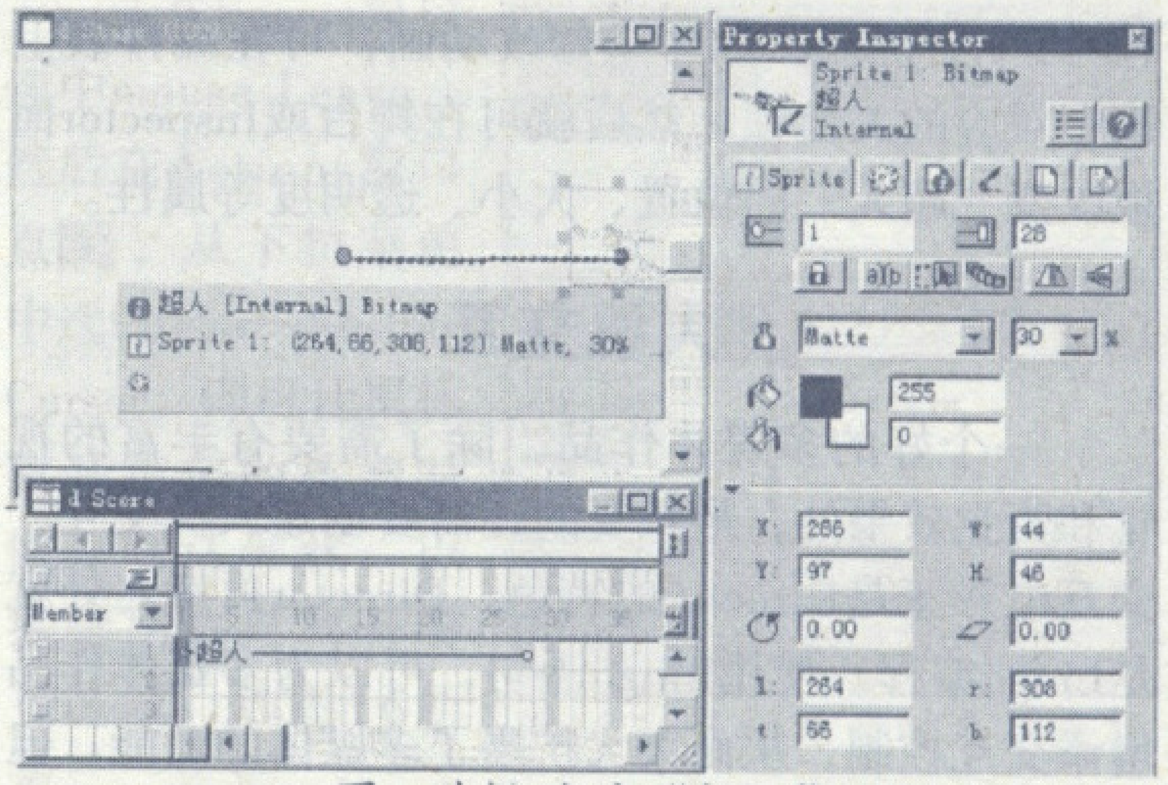


图5 进场时的“超人”

3.选中第20帧，按下快捷键Ctrl+Alt+K，即在此处插入了关键帧，将透明度改为100%，如图6所示。

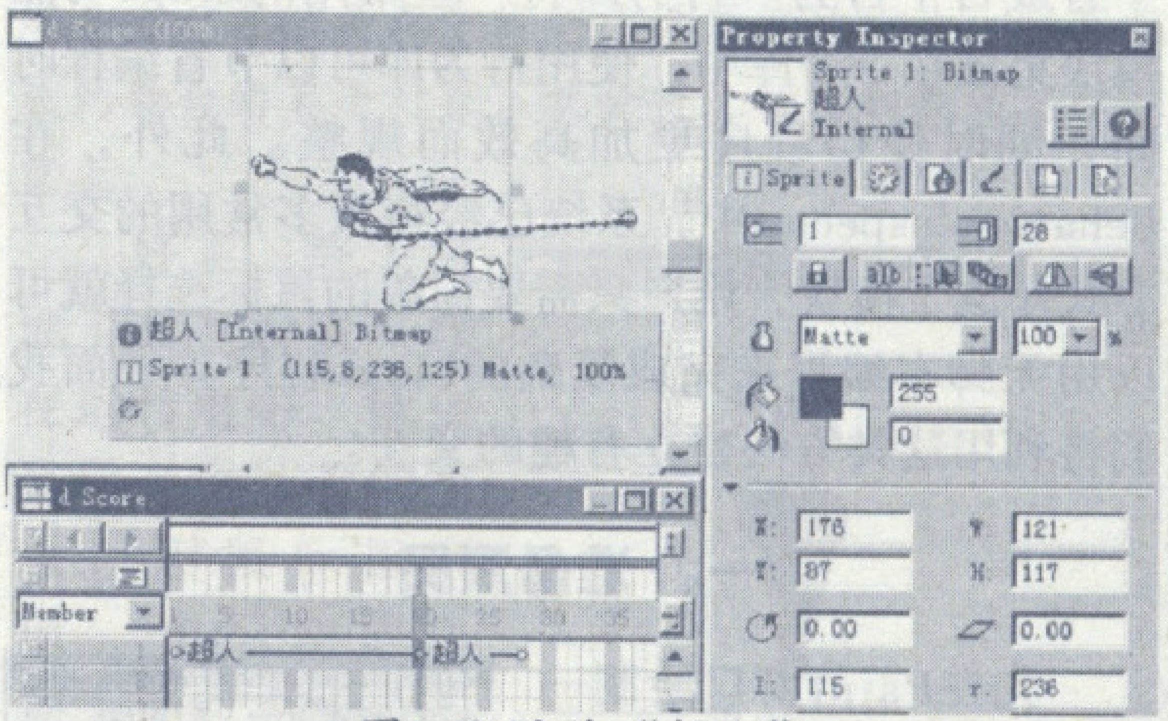


图6 飞近的“超人”

4.按Ctrl，用鼠标将第28帧拖至第30帧，然后将“超人”从左上角拖出舞台；在Property Inspector面板，将透明度改为30%，以产生淡出效果；在旋转栏输入45，或在工具栏点旋转工具，这时“超人”四周出现8个圆形句柄，可用鼠标直接将“超人”旋转一定角度，以产生向上改变飞行方向的效果，如图7所示。

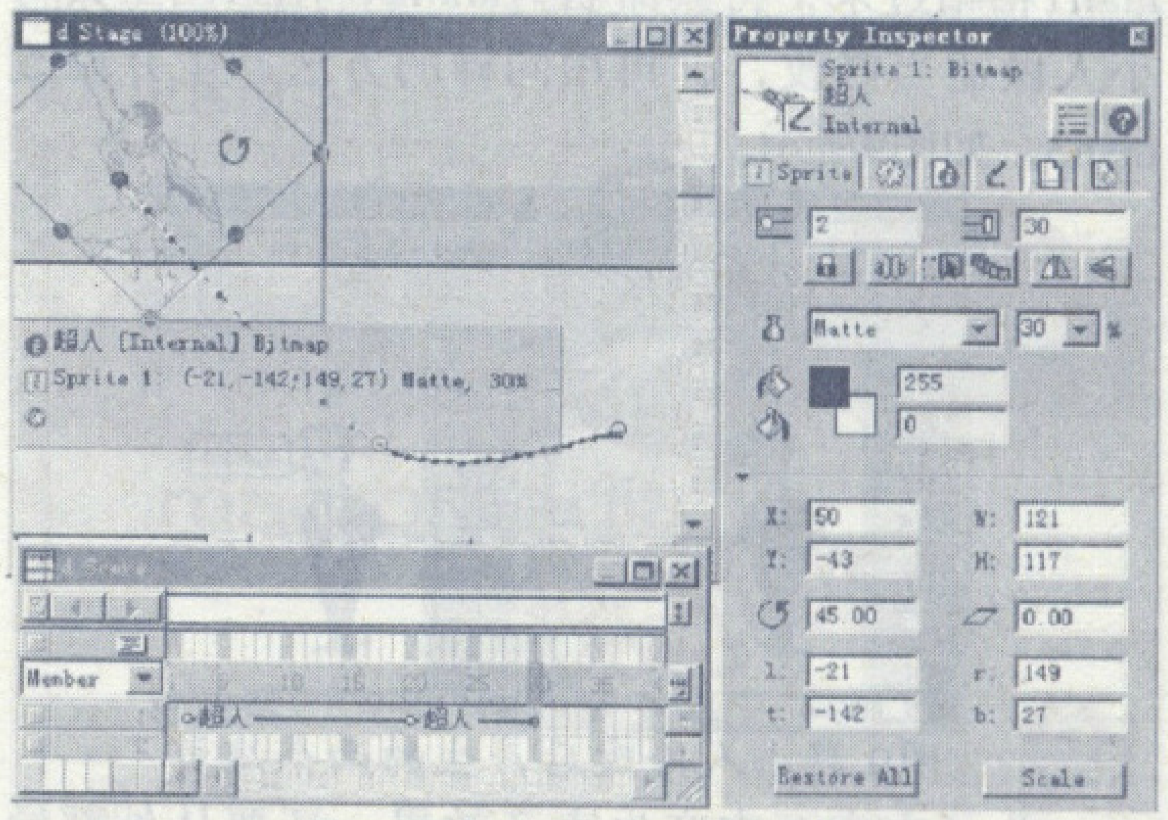


图7 飞出画面的“超人”

现在“超人”飞行动画就完成了，按Ctrl+Alt+P可演示动画效果。需要提醒的是：本动画有3个关键帧，如希望修改动画，可在编排表上选中对应的关键帧，然后就可在舞台或Inspector面板改变“超人”的位置、大小、透明度等属性。

人机交互

一个好的多媒体作品，除了需要有丰富的视觉和听觉效果外，最重要的还需要创建人机交互。交互电影正是Director的特色，Director独特之处就是Lingo编程。使用Lingo语句，可以为多媒体作品增添交互控制，从而大大扩展了多媒体的功能。但是要熟练运用Lingo控制动画可是一个漫长的过程，特别是对没有编程基础的朋友。在Director 8中，系统提供了的Behavior Library（行为库），库中有成百个行为。行为库将一些常用的Lingo功能模块集成在一个库中，使用行为库可以节省编程时间，同时使得程序更加高效而规整。此外，在Behavior Inspector中，系统已经将很多常用的交互方式作成了模块，用户只需要简单的鼠标选择就可以用无脚本编程来完成复杂的Lingo程序。下面我们将利用这类方法建立有趣的交互。

一、准备演员

先在Paint窗口绘制一个小人，命名为man1，再通过双击Marquee工具选中man1，然后按Ctrl+C，复制man1，如图8所示。

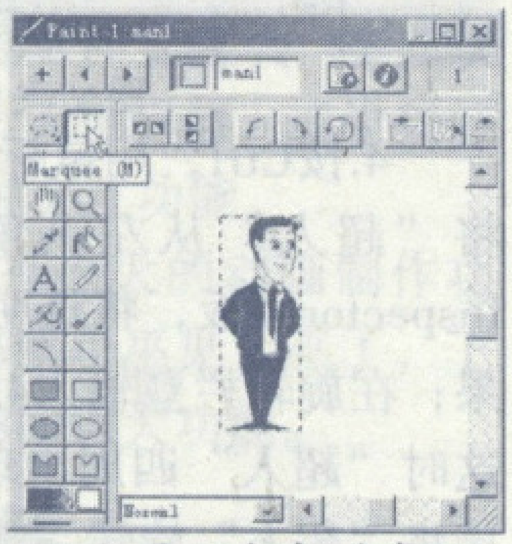


图8 选中对象

在Paint窗口的左上方点，出现空白Paint窗口，现在按Ctrl+V，就将man1粘帖过来，将其命名为man2，用绘图工具将小人做适当修改，，再用同样的方法产生并修改man3，如图9所示。

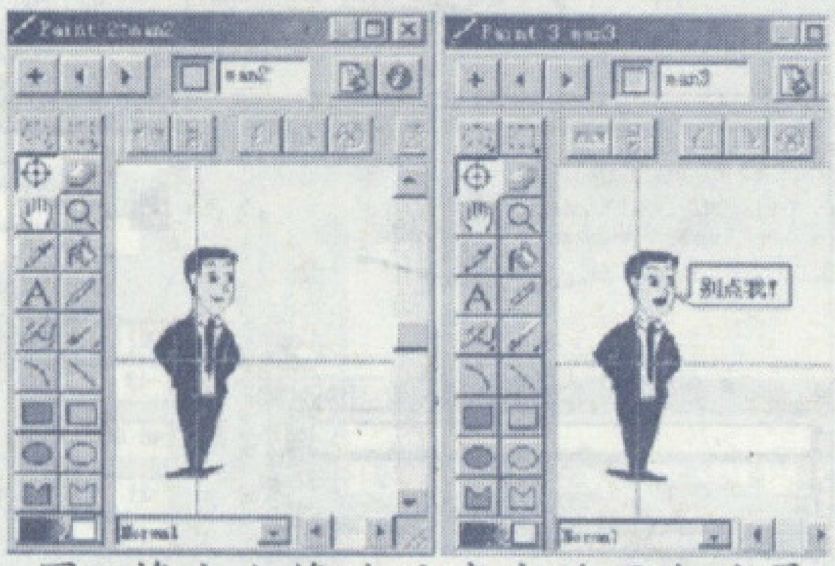


图9 将小人修改后产生的两个演员

为了在交互中产生声音效果，还要从外部导入声音文件，方法是选择File→Import，或点工具条上的，打开导入对话框，如图10所示。

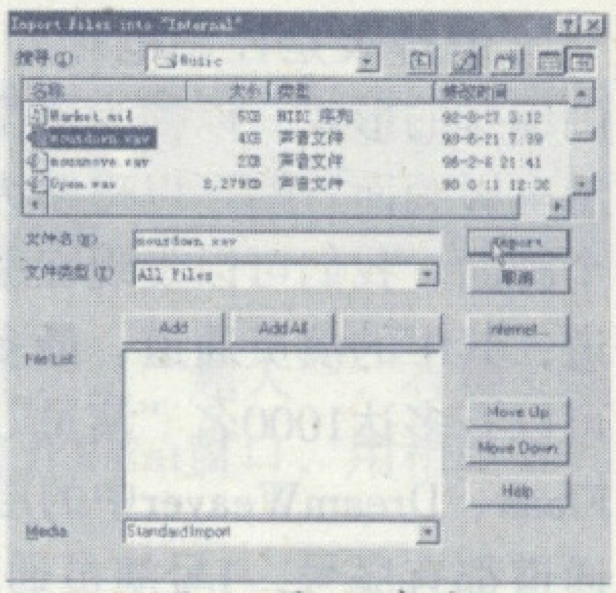


图10 导入声音

在相应目录中找到所需的声音文件，选中后，点Import按钮，即将声音文件加入到演员表中。

二、演员上台

在Internal Cast窗口中找到名为man1的演员，将它拖到编排表第1帧上的一条通道上，将结束帧（一般是第28帧）拖到第1帧，即使动画条缩短为单帧，如图11所示。

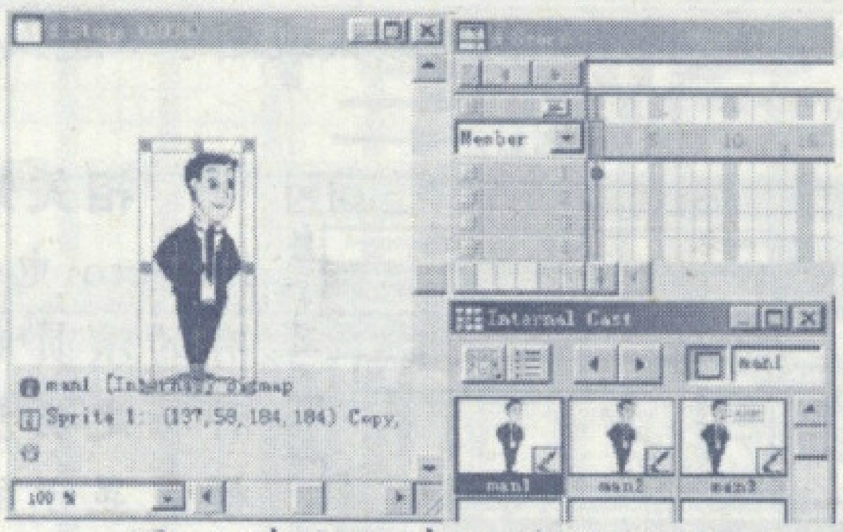


图11 建立只有一帧的画面

三、设置行为

1.我们希望动画在运行时首先停在第1帧，就可给这帧加上行为，现实方法可以是：点工具条上的，打开行为库，在Library窗口点，从出现的库列表中选择Navigation，然后将窗口中的Hold on Current选项拖放到行为通道的第1帧，如图12所示。

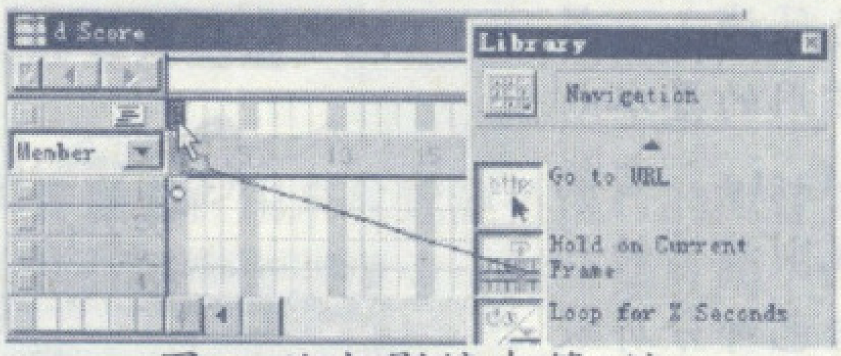


图12 让电影停在第1帧

2.在舞台上选中man1，点工具条上的（图beh），打开行为编辑器（Behavior Inspector），点其窗口上方的，从下拉项中选New Behavior,即给选中的man1增加行为，在Events窗口点，从下拉菜单中选mouse Enter，然后在Actions窗口点，从下拉菜单中选Sprite→Change Cast Member，弹出Specify Cast Member to对话框，从下拉列表中选man2，如图13所示

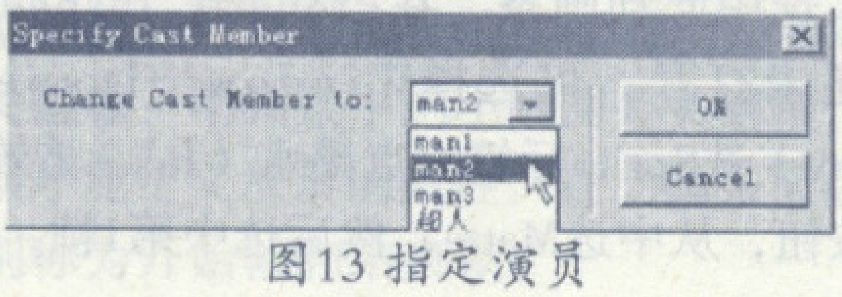


图13 指定演员

提示：此行为的作用是，当鼠标进入man1时，它会变成man2，从而产生动态效果。

相关知识：行为可感知外界的信息并做出相应的响应。行为是事件（event）和动作（action）的组合，程序响应用户动作产生的事件。这些外界信息包括鼠标的活动，如鼠标进入、点击或移开等各种变化。而动作会执行特定的任务，如跳转到某帧、发出声音、替换演员对象等。

在行为编辑器（Behavior Inspector）中，[+]用来增加行为，[-]则用于删除被选项。顶部的窗口用来选择或增加行为；Events窗口用来增加事件；Actions窗口则用来设置事件对应的动作。

3.在Events窗口点[+]，从下拉菜单中选mouse Leave，然后在Actions窗口点[+]，从下拉菜单中选Sprite→Change Cast Member，弹出Specify Cast Member to对话框，在下拉列表中选man1，也就是鼠标离开时图像复原为man1。

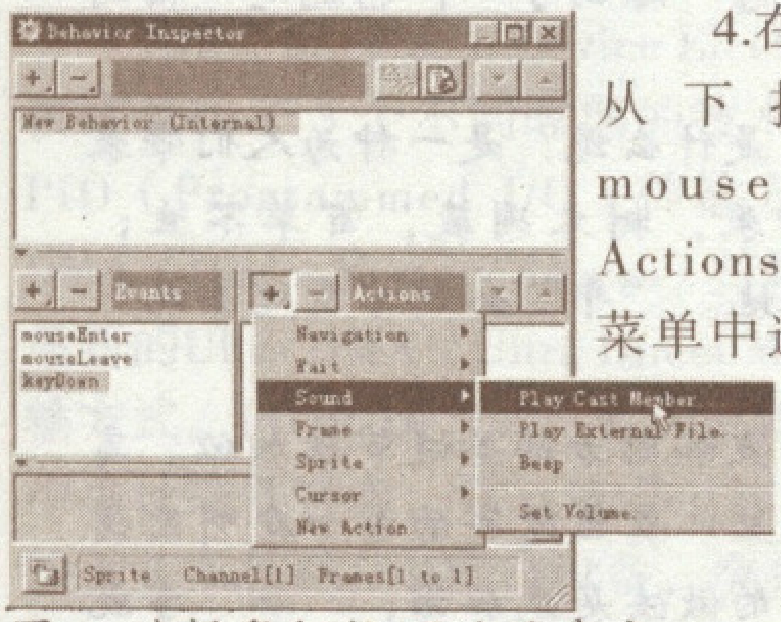


图14 选择鼠标按下时的声音

4.在Events窗口点，从下拉菜单中选mouseDown，然后在Actions窗口点，从下拉菜单中选Sound→Play Cast Member，如图14所示。就会出现选择声音演员对话框，从下拉列表中选择一种声音，则当小人被按下时就会发出这个声音。

5.在Events窗口点[+]，从下拉菜单中选mouse Up，然后在Actions窗口点[+]，从下拉菜单中选Sprite→Change Cast Member，弹出Specify Cast Member to对话框，在下拉列表中选man3，即鼠标松开时的小人将变成man3。

6.当用户将鼠标移动到特定对象上时，将鼠标指针更改为其它的形状，从而提示用户该处存在着交互。为了实现该功能，可在Events窗口中选mouseEnter，然后在Actions窗口点[+]，从下拉菜单中选Cursor→Change Cursor，这时会弹出一个选择鼠标形状的窗口，从下拉列表中选择Finger（手形），即可改变鼠标进入时的形状。如图15所示。

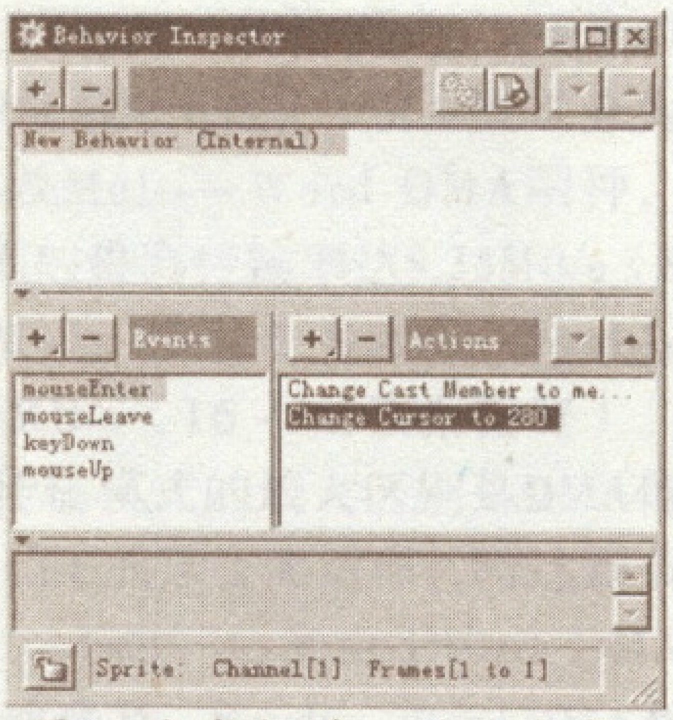


图15 当鼠标进入时改变鼠标形状

7.在Events窗口选中mouse Leave，然后在Actions窗口点[+]，从下拉菜单中选Cursor→Restore Cursor，即可让鼠标离开指定的按钮时恢复默认形状，以提醒用户已离开交互区域。如图16所示。

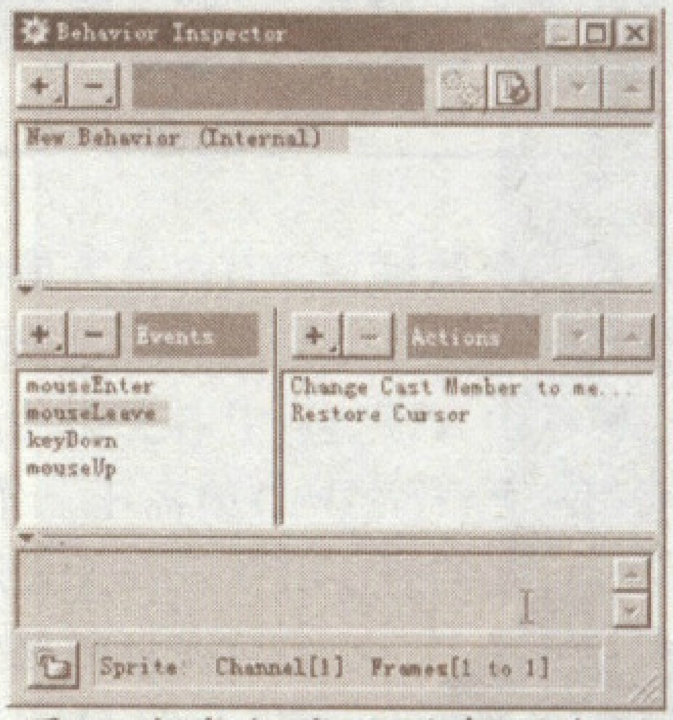


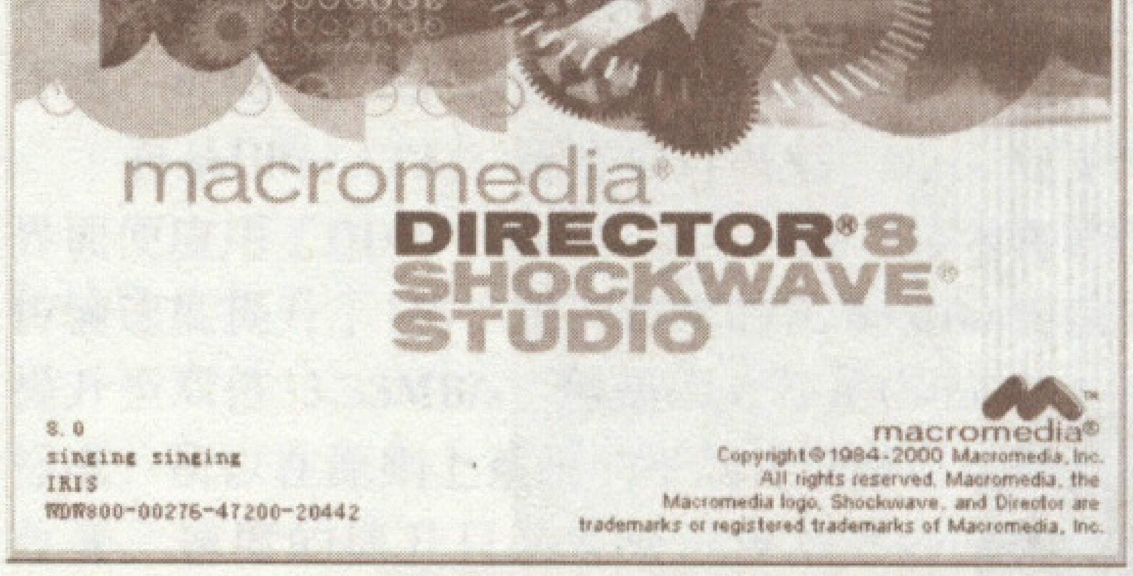
图16 当鼠标离开时复原光标

提示：先在舞台上选中精灵（Sprite），然后在Behavior Inspector中设置的行为就会自动加载到所选对象上；如果设置行为时没有选中任何对象，那么可以在演员表中找到已设置好的行为，将其拖放到舞台的某个对象，就会将此行为加载到这个对象上。

好了，终于完成了交互设置！现在运行电影，就会显示一个站着的小人，用鼠标指向他，光标变成手形，同时小人抬起左脚，点击就发出叫声，鼠标松开时小人抬起右脚，同时画面出现“别点我”的文字，当手形离开小人时，光标复原成箭头，如图17所示。

图17 测试交互

在本例中，实现全部交互没有直接写任何Lingo代码，这表明行为编辑器有强大的Lingo代码合成功能。当然要想随心所欲地控制电影，比如设计Director游戏等，就要深入学习Lingo语言，并在实践中运用。



编辑导语

时常回忆起儿时的春节假期，那时总是被欢乐以及压岁钱和鞭炮环绕，开心得不行了。

春节，顾名思义就是春天的节日。春天来临，万象更新，新一轮播种和收获季节又要开始。人们有足够的理由载歌载舞来迎接这个节日。于是，节前就在门脸上贴上红纸黄字的新年寄语。当春姑娘来到门口时，会念一遍寄托新一年美好愿望的句子，这一念，好运真的来了。同样寓意的事情还有挂大红灯笼和贴“福”字及财神像等，“福”字还必须倒贴，路人一念“福倒了”，也就是“福到了”。

春节的另一名称叫过年。“年”是什么呢？是一种为人们带来坏运气的想象中的动物。“年”一来，树木凋蔽，百草不生；“年”一“过”，万物生长，鲜花遍地。“年”如何才能过去呢？需用鞭炮轰，于是有了燃鞭炮的习俗。

春节是个亲人团聚的节日，这一点和西方的圣诞节很相似。离家的孩子这时要不远千里回到父母家里。真正过年的前一夜叫团圆夜，家人要围坐在一起包饺子。饺子的做法是先和面，“和”字就是“合”；饺子的饺和“交”谐音，“合”和“交”又有相聚之意，所以用饺子象征团聚了。

本期的硬件评析也有不错的内容带给大家，仔细看看吧。《2001年Ultra ATA/100全攻略》和《整合主板全接触》是不是让你收获颇多呢？

小玄

2001年Ultra ATA/100全攻略

江苏 胖子

在电脑技术的演变史上，从最早出现专用显示卡开始，显示卡已经由2D的256色VGA进化升级至现在的3D 32-bit全彩色；而内存也由最早的8bit FPM芯片演变到今日的DDR－SDRAM甚至是Rambus的芯片技术。储存设备一直是电脑配件中成长最缓慢的部分之一。如Winchester硬盘技术，仅仅在转速上提升了2到3倍，但是硬盘的传输界面却已由最早的每秒3.33MB迈进了100MB/秒的新时代。本文所介绍的就是Ultra ATA/100这一全新技术。

Ultra ATA

IDE（Integrated Device Electronics）传输接口模式经历了 3 个不同时期的技术变化，由最早的PIO（Programmed I/O）传输方式升级到先进的DMA（Direct Memory Access）传输方式，直至现今最新的Ultra DMA（Ultra Direct Memory Access）传输方式。PIO传输方式的最大弊端是耗用了极大的中央处理器资源，并且速度也并不理想。以PIO传输方式工作的IDE接口设备，突发传输率分别为3.3MB（PIO Mode 0）至16.6MB（PIO Mode 4）不等。当还没有DMA传输模式的光驱之前，所有的光驱都是在PIO传输方式下工作的，所以当时用光驱配以软件解压播放VCD光碟，就算以Pentium 166MHz加上64MB内存（这是当时最高档的处理器和非常大的内存配置了），其流畅度也并不理想。这就是处理器资源被PIO传输方式长期大量占用的缘故。

后来出现了Fast ATA/DMA传输模式，IDE接口及装置都开始有了DMA的支援。DMA模式分为Single－Word DMA及Multi－Word DMA两种，Single-Word DMA模式的最高传输率达8.33MB/s（8－bit数据位宽），Multi-Word DMA（Double Word）则可达16.66MB/s（16－bit数据位宽）。DMA传输模式跟PIO传输模式的最大区别是DMA传输模式并不过分依赖CPU的指令而运作，可达到节省处理器资源的效果。不过，后来由于Ultra DMA传输模式的出现及快速普及，Single－Word DMA及Multi－Word DMA这两个传输模式亦只是昙花一现，不久就被Ultra DMA传输模式完全取代。

Ultra DMA传输模式是由IDE控制器发出使用PCI接口要求，当得到芯片同意后，IDE控制器会从硬盘取到资料，经由系统芯片直接写入内存里，完成读取资料的动作，不需要CPU的干预。采用DMA方式的硬盘可以大大减轻对CPU资源的占用，达到提高系统整体性能的目的。

不过由于Ultra DMA传输模式的普及，Ultra DMA传输模式就全以16－bit的Multi-Word DMA模式作为基准了。Ultra DMA除了拥有DMA模式的所有优点以外，还具有一个非常重要的优点，就是应用了CRC（Cyclic Redundancy Check）技术。CRC技术加强了资料在传送过程中侦错及除错方面的性能。在最初Ultra ATA/33规格制定时，为保留IDE系统的最高兼容性，在硬件的设计上并没作出太大的修改，所以Ultra ATA/33不单能完全向下兼容于旧式ATA装置，亦无需硬件生产商改变接口及传输连线方面的设计。

各Ultra DMA模式频宽一览

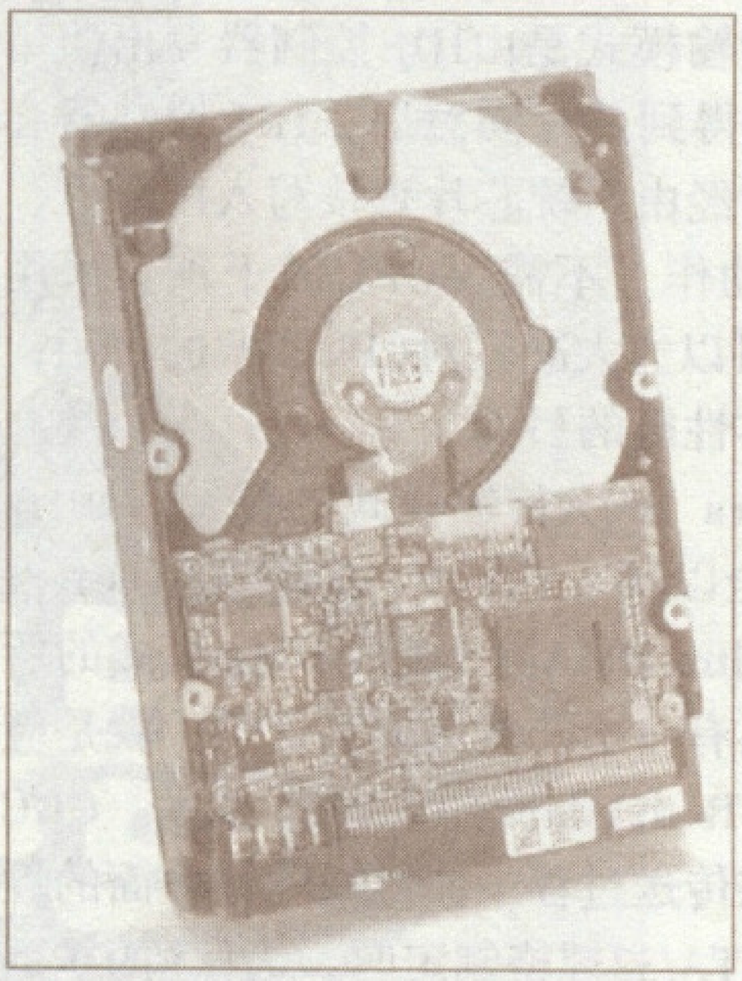
Ultra DMA传输模式	频宽
Ultra DMA Mode0	16.66MB/s
Ultra DMA Mode1	25MB/s（Ultra DMA33）
Ultra DMA Mode2	33MB/s（Ultra DMA33）
Ultra DMA Mode3	44MB/s（Ultra DMA66）
Ultra DMA Mode4	66MB/s（Ultra DMA66）
Ultra DMA Mode5	100MB/s（Ultra DMA100）

Ultra ATA/66与Ultra ATA/100

在Ultra ATA/33面世之后，由于硬盘技术的急速进步，包括GMR（Giant Magneto Resistive）巨量磁阻磁头、玻璃盘片的发明，以及不断提高的盘面记录密度，硬盘的传输率亦随之大幅提高。大约在1999年的时候，Quantum公司将其Ultra ATA/33规格改良，以2倍的运作时钟频率配合特别的IDE专用排线，推出了Ultra ATA/66传输标准。

自从Ultra ATA/33标准推行以来，Ultra ATA/33界面便应用了DDR（Double Data Rate）技术将峰值传输速度提升了1倍，由旧技术的16.66MB/s传输率提升至双倍33.33MB/s。但是因为都是Ultra ATA/33标准，所以在原则上系统的平均传输率应该并没有改变，速度的提升只是反映了技术上的改良。不

过，在Ultra ATA/66的标准下，由于已是DDR模式的数据交换方法，所以如果要达到更高的数据传输率，便不得不选择将IDE的工作频率加倍。不过在这个8-bit的总线上，要以66MB/s的频宽运作，便要解决不少的问题，而其中最重要的，就是那已有



10多年历史的IDE传输线，究竟是否能以高达33MHz的速度传送资料。要知道，在高速的电子信号传输上，当一大堆带着高频信号的电线互相靠近的时候，信号线上发出的电磁波便会互相干扰，这亦是所谓的Cross Talk现象。Cross Talk现象令信号传输失真、不清晰、信号不完整，大大加重系统的除错工作量。就算能有效地除错，也会严重影响资料输送的性能，更甚者会令资料流失无法恢复。

Ultra ATA/66已是如此，更别说Ultra ATA/100将以3倍于Ultra ATA/33的频率来运行了，以10多年前的IDE传输线的设计标准，要应付高达50MHz的传输速度更是为难。于是，Quantum在制定Ultra ATA/66的同时，在旧有IDE传输线的规格上略作修改，除沿用40-pin的IDE接头外，传输线更换成了80线。即在原有40-pin传输线的每两根线芯之间，都多加一根接线来相隔，并将这40根接线跟40根传输线之中原有的7根地线相连，将可能构成Cross Talk现象的电池波滤走。

除此之外，Ultra ATA/66及Ultra ATA/100也为硬盘的设定方式正式地使用了Cable Select作为设定Master及Slave硬盘的方法，使用者可以根据Ultra ATA连接线接头的颜色和位置来装置及设定硬盘，无须再为每一个不同牌子的硬盘上Jumper的不同设定方法而查找资料了。其它如接口的位置、颜色，接口之间的距离等，也有独特的设定。这令人联想到以前用在SCSI 50-pin规格上的严谨标准，现在也被应用到了IDE接口之上。

Ultra ATA/66、Ultra ATA/100连接线基本规格如下：连接线全长不超过18英寸，7根另加40根GND线支持Cable Select，连接主板的接头为蓝色，连接Slave硬盘的接头为灰色，而黑色接头连接Master硬盘。

目前，Ultra ATA/33模式的硬盘已经完全可以达到33MB/s的传输率，Ultra ATA/66模式的硬盘和Ultra ATA/100模式的硬盘理论上可以达到66MB/s和100MB/s。但是我们在使用中发现Ultra ATA/66和Ultra ATA/100模式的硬盘并不比Ultra ATA/33硬盘的速度快多少，这主要是因为受到硬盘的内部传输率的影响。尽管硬盘的内部传输率也正在不断提高，但目前最高也只能达到40MB/s，还远远低于Ultra ATA/66的66MB/s的速率，更不要说是Ultra ATA/100的要求了。这就好像是一条很宽的公路，它可以并排开6辆小汽车，但它的入口只有3辆小汽车的宽度，小汽车只能一辆一辆地进入，这条公路的瓶颈就在这个入口处。和公路的道理一样，硬盘的内部传输率是影响硬盘性能大幅提高的瓶颈所在。

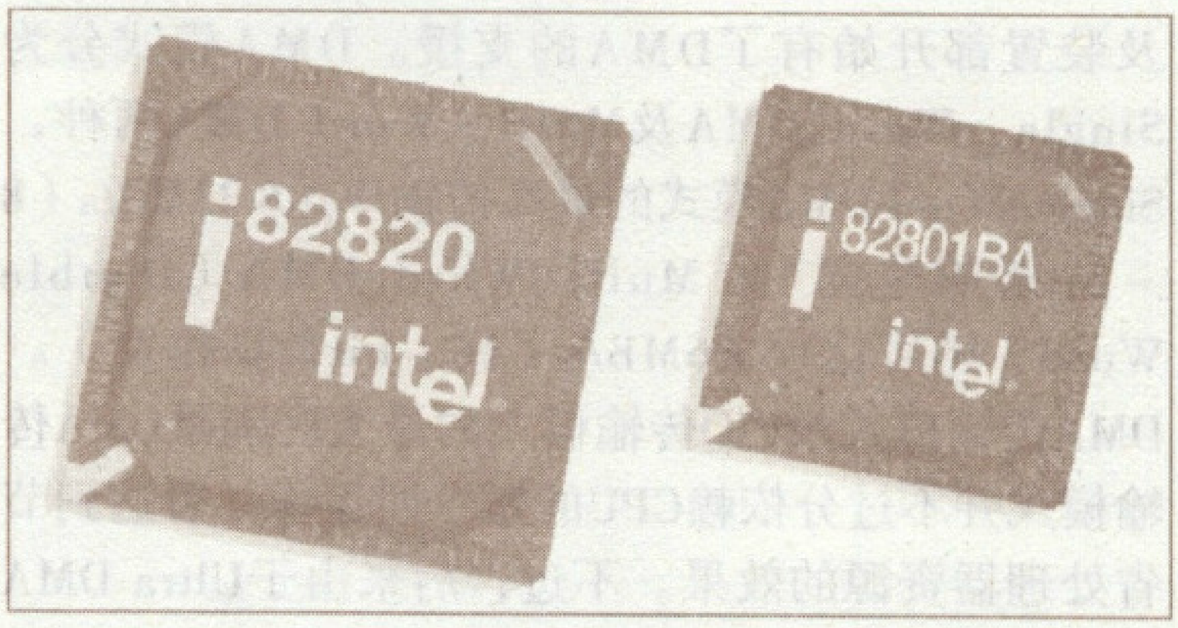
所以我们认为Ultra ATA/100模式的硬盘不会带来很大的性能提高！目前Ultra ATA/100模式的硬盘还不能发挥很大的作用，至少是现在，它并不会动摇Ultra ATA/66和Ultra ATA/33标准的主体地位。

Ultra ATA/100硬件一览

目前支持Ultra ATA/100规范的主板芯片组产品只有Intel的i815E和i820E两款，支持该接口的硬盘控制卡却出了不少，很多主板上也集成了支持Ultra ATA/66和Ultra ATA/100的硬盘控制芯片，所以就算是使用BX芯片组的主板也得以继续跟上形势，使用最新的传输模式。

下面我们就市面上所能见到的包括主板芯片组在内的Ultra ATA/66、Ultra ATA/100控制器的规格和性能做一个横向的对比，希望能加深大家对ATA/100规范的了解。

Intel 820（ICH1）



在该芯片组中集成了对Ultra ATA/66的支持，整个芯片组其实是由3部分组成的：82820内存管理模块（MCH）、82801AA输入/输出管理模块

（ICH1）和82802固件管理模块（FWH）。其中ICH1负责硬盘子系统的管理。它具体的规格如下：

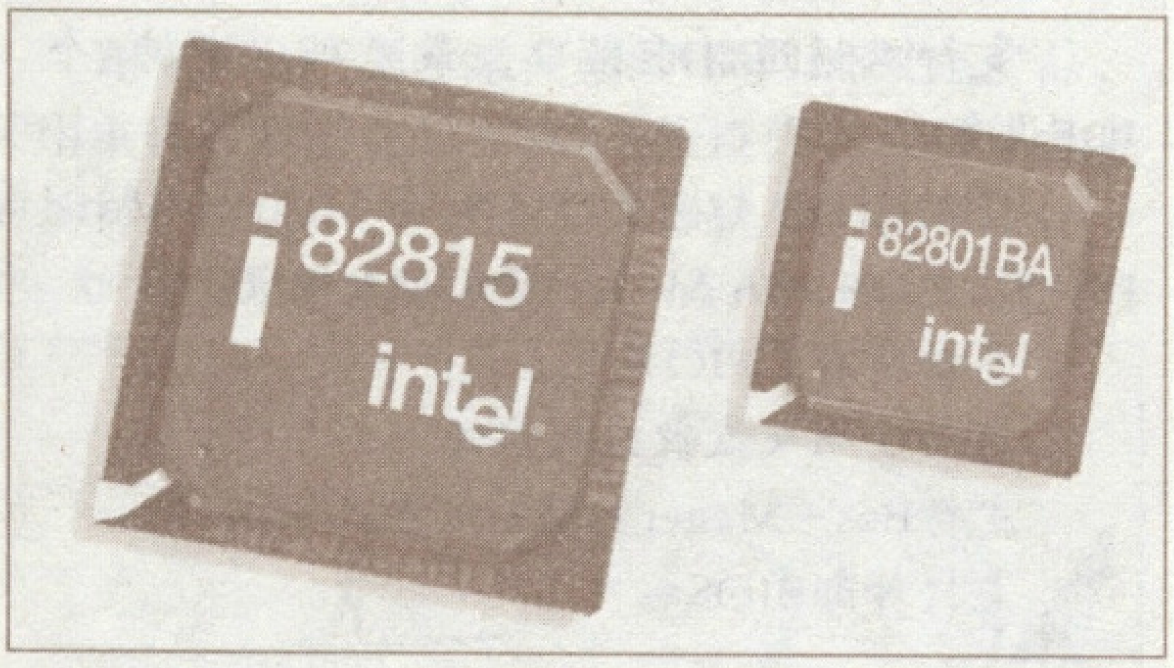
支持PCI 2.2标准；

支持双通道IDE接口，最多可以连接4个IDE设备；

支持EIDE（DMA和Multi－Word DMA方式，包括DMA Mode 3和DMA Mode 4）；

支持Bus－Master DMA。

i815（i815E，i815EP）（ICH1）



该芯片组同样提供了对Ultra ATA/66的支持。最新的i815E、i815EP还提供了对Ultra ATA/100的支持。

具体的规格如下：

支持PCI 2.2标准；

支持双通道IDE接口，最多可以连接4个IDE设备；

支持EIDE（DMA和Multi－Word DMA方式，包括DMA Mode 3和DMA Mode 4）；

支持Bus－Master DMA。

VIA Apollo Pro133A

686A南桥芯片支持Ultra ATA/66接口，686B南桥芯片支持Ultra ATA/100接口。

它的具体性能参数如下：

支持PCI 2.1（686B支持PCI 2.2标准）；

支持PCI总线最大133MB/s的数据传输速率；

支持双通道IDE接口，最多可以支持4个IDE设备；

支持DMA 和Multi－Word DMA 2方式，向下兼容Ultra DMA33；

支持Bus－Master DMA；

兼容所有操作系统；

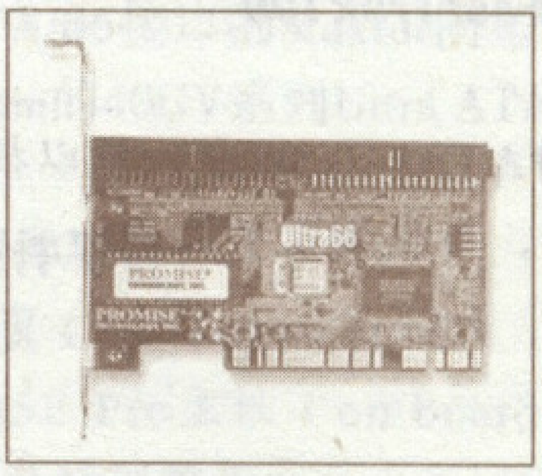
支持所有ATAPI设备，包括DVD驱动器。

下面介绍的是一些硬盘控制芯片的产品：

Promise系列

Promise Ultra66

该PCI界面的硬盘控制卡的规格如下：



提供两个IDE通道（最多支持4个EIDE设备）；

支持Ultra DMA 1-4，DMA 0-2，PIO 0-4等模式；

在Ultra ATA/66 模式提供最大66MB/s的传输速率；

可以自动检测硬盘类型；

支持最大128GB的硬盘容量；

支持所有的ATAPI设备，包括DVD驱动器。

Promise Ultra100

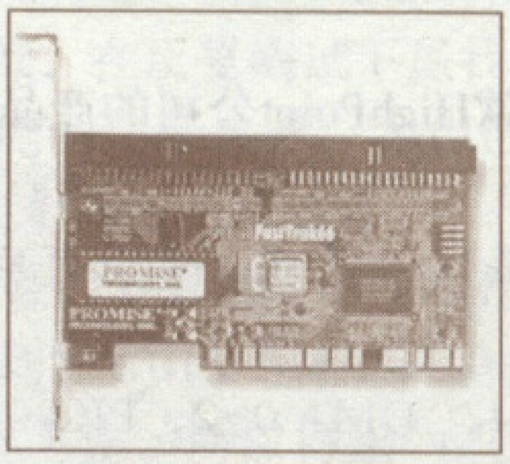
这款PCI接口控制卡可以说是前一个产品的升级产品，性能如下：

在Ultra ATA/100的驱动下可以达到100MB/s的峰值传输速率；

向下兼容Ultra ATA/66、Ultra ATA/33、EIDE、Fast ATA-2等标准，支持ATAPI设备；

独立的设备分时保证所有连接设备都可以工作在最高速率。

Promise FastTrak66



该PCI界面的硬盘控制卡的规格如下：

支持Ultra ATA/66和Ultra ATA/33；
支持最大128GB的硬盘容量；
支持磁盘镜像；
支持热插拔硬盘（需要3块硬盘）；
自动数据恢复功能。

Promise FastTrak100

除了支持ATA/100标准，可以提供更大数据传输速率外，与前面没有区别

HPT系列

HPT366

这是HighPoint公司的产品，规格如下：

支持PCI 2.1 标准；
支持PCI总线最大133MB/s的数据传输速率；
支持双通道IDE接口，最多可以支持4个IDE设备；
支持EIDE （DMA和Multi-Word DMA，包括DMA Mode 3 和DMA Mode 4）；
由外部BIOS引导启动；
支持Bus-Master DMA；
兼容Windows 95/98，Windows NT 4.0，Windows2000，DOS，Linux；
支持ATAPI设备（包括CD-ROM，DVD-ROM，CD-R，CD-RW，LS-120，磁带机，Zip）；
支持8.4GB以上大硬盘。

HPT370

这是另外一款HighPoint公司的产品：

支持双通道IDE接口，最多可以支持4个IDE设备；
UDMA 1-4， DMA 0-2，PIO 0-4；
在Ultra ATA/100模式下支持100MB/s的数据传输率；
可自动检测硬盘类型；
支持最大128GB硬盘；
内建先入先出缓冲：256Byte/每通道。

CMD系列

CMD648

这是CMD公司生产的第一款IDE控制芯片，在此之前，CMD专注的是SCSI接口设备方面的生产，该控制芯片的性能如下：

支持双通道IDE接口，最多可以支持4个IDE设备；
提供EIDE支持（DMA 和Multi-Word DMA，包括DMA Mode 3 和DMA Mode 4）；
支持所有的PIO模式；
自动检测硬盘数据线烈性；
支持Bus - Master DMA 方式；
支持外部BIOS 。

硬盘

各大硬盘生产商早在2000年7月前就已开始投产Ultra ATA/100兼容的硬盘产品，其中包括Maxtor号称可升级的Diamond Max60系列、IBM号称Ultra ATA/66+的75GXP系列等。下面我们分别向大家介绍这几款产品。

Maxtor

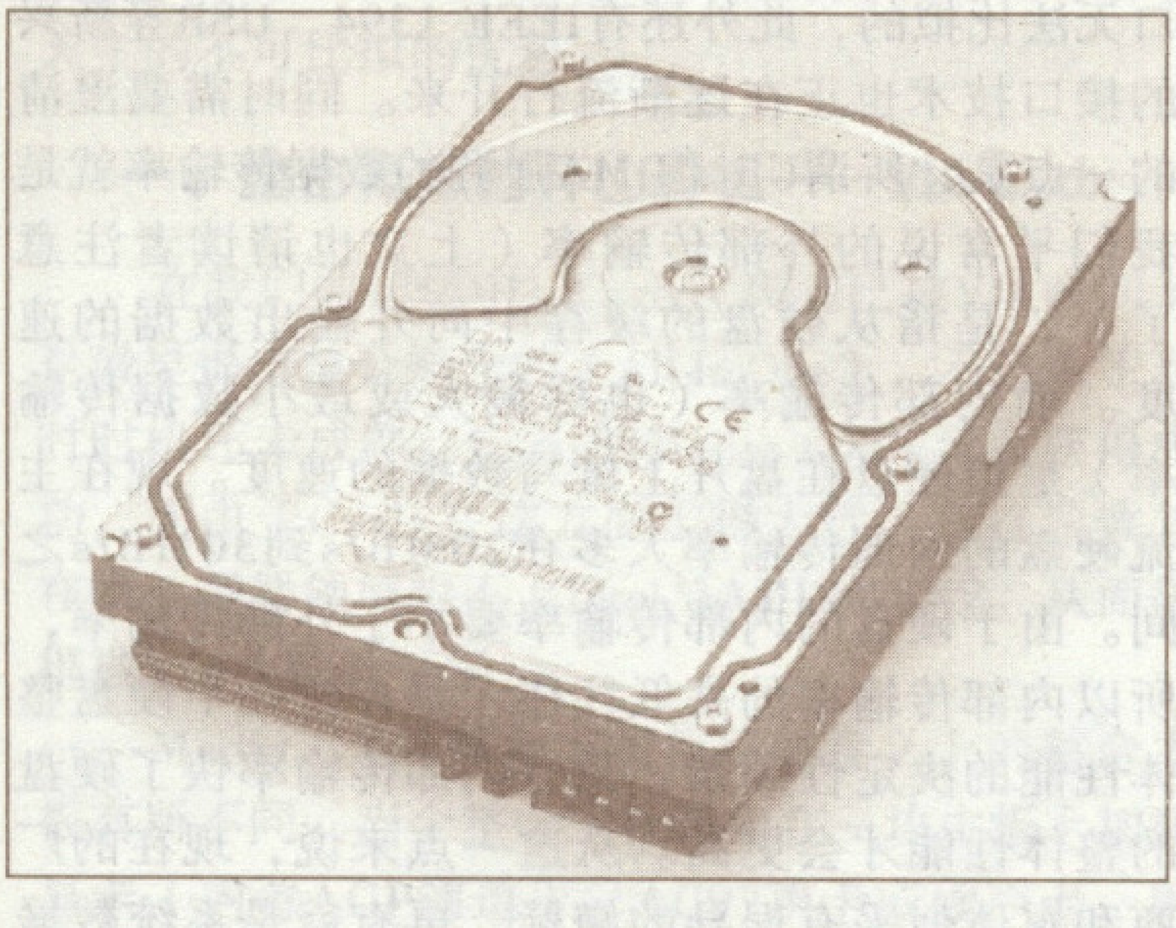
其中Maxtor在生产Diamond Max60系列时已选用了可完全支持Ultra ATA/100标准的“Dual Wave”芯片设计，用户如在7月以前选购该系列产品， Firmware是会自动锁定让硬盘以Ultra DMA

Mode4模式工作的，不过现在只需从Maxtor网站上下载Ultra DMA Mode5的升级文件，解包运行以后Diamond Max60系列便可以被Ultra ATA/100控制芯片正确辨认。

另外Maxtor早期曾经推出过Diamond Max40Plus高端（7200rpm）系列的Ultra ATA/66硬盘产品，现在Maxtor亦将其新推出的同系列硬盘升级，支持了Ultra ATA/100接口标准，型号亦由5nnnnU8改为5nnnnH4，以方便大家识别。

IBM

IBM 75GXP属于最高端的IBM IDE硬盘产品，采用单碟容量高达15GB的高密度强化玻璃作盘片的基材，配以GMR磁头来进行精准的读写工作。75GXP在最早推出时自称为Ultra ATA/66+产品，此



举无非为在Quantum及Intel等主要Ultra ATA/100支持商正式发布Ultra ATA/100前能及早推出面市。不过其实Ultra ATA/66+实际上就是Ultra ATA/100，在传输速度测试上也取得了超越80MB/s的好成绩。

Seagate

最后一家及时推出7200rpm Ultra ATA/100硬盘产品的就是Seagate公司。本来Seagate已在Ultra ATA/100规格正式发布时宣布了其低阶的U5系列5400rpm Ultra ATA/100硬盘产品。不过另一方面，高端系列的Barracuda-Ⅱ ATA100（酷鱼Ⅱ代）却已悄悄制成了测试样本，情况跟Maxtor推出H4系列一样，新的Barracuda-Ⅱ ATA 100 20.4GB型号为ST320424A。

硬盘性能比拼

我们收集了市场上各款高端Ultra ATA/100硬盘，包括IBM 75GXP系列、Seagate Barracuda-Ⅱ ATA100系列及Maxtor Diamond Max plus40（H4）系列，进行一次性能方面的比较。另外还同时使用了一块Ultra ATA/66接口的Maxtor同型号硬盘以及一块IBM 5400rpm的40GV系列Ultra ATA/100硬盘作为测试对比。

测试硬件平台：

Intel PⅢ Coppermine 667EB

微星815E Pro主板（on board ICH2 Ultra ATA/100硬盘控制器）

128MB PC-150内存（CL=3）

GeForce2GTS 32M

测试软件平台：

Windows 98 SE

ZD Labs Winstone99

ZD Content Creation Winstone2000

（测试硬盘型号及测试结果见文后附表。）

结论

综合各项结果，我们可以得出以下结论：

IBM 75GXP系列拥有单碟高达15GB的高储存密度，在传送及寻道速度上亦有最佳成绩，高端的模拟应用程序测试下获得近20MB/s的优良成绩。相反，由于Barracuda-Ⅱ ATA100的记录密度最低（单碟容量为6.8GB），所以在很多方面，例如涉及大量读写工作的Content Creation Winbench测试中，成绩便明显偏低。

主轴转速为5400rpm的硬盘在任何一个方面的时间都会明显比7200rpm的长。虽然在传输上可能因为总线及Ultra DMA的应用而显得比较快，但在普通的Disk Winmark测试下则较为逊色。

将Ultra ATA/66及Ultra ATA/100的Diamond Max Plus40作比较，发现两者之间性能相差并不太明显。唯一不同的是，新的Ultra ATA/100型号在寻道速度上比较低，在反复测试下虽找不到原因，但却不影响其性能的实际表现，尤以Content Creation Winstone的良好表现可以说明。

再比较硬盘在使用中所占用的CPU资源。由于全部硬盘均在Ultra DMA Mode4及Ultra DMA Mode5模式下工作，所以得出的成绩非常平均，可以证明不管硬盘的数据传输率有多高，对系统的

负担并没有明显的差别。

当然，作为一种最新的技术，Ultra ATA/100具有更快的传输速率、更高的稳定性、更小的资源占用率等优点，而且作为下一代硬盘接口类型的标准，我们不论早晚都会使用上这种硬盘。但同时我们都知道，享受最新的技术是要付出巨大的代价的（许多许多的RMB），因此，有必要了解我们付出这么多的钱与所得到的性能提高、心理满足是否相当。Ultra ATA/33 和Ultra ATA/66 之间的区别相当明显，这时硬盘确实变得更快，性能也更好。但是，Ultra ATA/66 升级到Ultra ATA/100 后的性能提升就相当有限了，甚至根本就看不出来。而且不光在这一个测试中可得到此结论，在其它许多测试中都可得到类似的结论，看来，Ultra ATA/100比Ultra ATA/66刚面世时的处境好不了多少。

不过可以肯定的是，Ultra ATA/100是有其优势的。但至少在目前来说，这个优势还很不明显。这也是由于现在的软硬件技术还无法发挥Ultra ATA/100的性能优势，相信在相应的技术都成熟之后，Ultra ATA/100会体现出其应有的性能。但这就有一个问题，现在我们应不应该升级到Ultra ATA/100呢？我想看了上面的文章，大家应该都比较清楚了，在现在的状况下你必须要花费一笔不小的开支（因为不仅仅需要更换硬盘，主板也要随着一起更换，只换一样就相当于什么都没换），才能去追求一种尚未体现出什么优势的所谓更高性能的新技术，而且它对于大多数普通用户来说是没有任何意义的（当然，不包括那些月收入几K美元的老外和专门的测试人员）。

从另一方面来说，评价硬盘整体性能的因素也不光是接口技术指标。单碟容量（容量越大越好）、碟片数量（数量越少越好）、主轴转速（5400rpm、7200rpm、10000rpm，越快越好）、缓存大小（越大越好）、平均寻道时间、平均访问时间、平均潜伏时间（以上3个都是越小越好）都是可以影响硬盘整体性能的因素。另外还有MTBF（连续无故障时间）、噪音、防震技术、数据保护系统等品质指标也是需要注意的。只论接口技术，Ultra ATA/33、Ultra ATA /66包括Ultra ATA /100也都只是EIDE接口界面下的技术，真正追求性能的发烧友和商业用户都会使用SCSI接口的存储设备。SCSI接口存储设备的优势是EIDE接口无法比拟的，此外还有IEEE 1394、USB等新兴的接口技术也正在逐渐流行开来。同时需要澄清的一点是，所谓Ultra DMA强调的数据传输率就是我们平常说的外部传输率（上文也请读者注意了），是指从硬盘的缓存中向外输出数据的速度。而内部传输率（也称最大或最小数据传输率）是指硬盘在盘片上读写数据的速度。现在主流硬盘的内部传输率大多在20MB/s到30MB/s之间。由于硬盘的内部传输率要小于外部传输率，所以内部传输率的高低往往才是评价一个硬盘整体性能的决定性因素，只有内部传输率快了硬盘的整体性能才会更高。从这一点来说，现在的厂商和媒体似乎有误导的嫌疑。再有就是系统数据的传输受制于系统的总线速度。这么多年来，虽然CPU的主频以及各种硬件的传输速率不断增加，但外部总线的频率却只是提高到了133MHz（Intel PⅢ），至于显卡的AGP总线只有66MHz。而关系到EIDE硬盘传输速率的PCI总线，这么多年来还一直保持在33MHz的水平。当然，新的总线技术的发展不是一、两个厂商所能完成的，这需要整个行业的努力才能得到成功。

在文章的最后，我们还是坚持电脑业界的那句老话——“够用就是最好的”。最后，祝愿大家都能买到一块称心如意的硬盘。

附表1:测试硬盘型号

型号	Barracuda – II ATA100	IBM75GXP	Diamond Max plus40/100	IBM 40GV	Diamond Max plus40/66
容量	20GB	30GB*	20GB	20GB	20GB
缓存	2MB	2MB	2MB	512kB	2MB
转速rpm	7200	7200	7200	5400	7200
传输方式	Ultra ATA/100	Ultra ATA/100	Ultra ATA/100	Ultra ATA/100	Ultra ATA/100

（*由于IBM75GXP为单碟容量15GB，如以20GB型号进行测试会造成结果不公允的情况，所以使用了30G的产品。）

附表2:测试结果

型号	Barracuda – II ATA100	IBM75GXP	Diamond Max plus40/100	IBM 40GV	Diamond Max plus40/66
容量	20GB	30GB	20GB	20GB	20GB
Bus.DWM	5570	5670	7240	4170	5670
H.E.DWM	16400	19500	17600	15200	17000
外圈读盘速率	29800	36700	30200	30900	30300
内圈读盘速率	18700	19800	19500	18400	14600
平均寻道时间	13.8ms	12.5ms	18.4ms	15ms	14.1ms
CPU占用率	2.22%	2.13%	2.17%	2.13%	1.53%
Business Winstone	30.1	29.7	29.5	29.3	29.7
C.C.Winstone	22.1	33.5	32.7	29:6	30.4
表面温度	43° C	35° C	36° C	36° C	40° C

精打细算，够用就好

——整合主板全接触（上）

上海 方成亮

前言

记得Intel的总裁在1999年底的Comdex年会上曾经说过：未来的PC会向整合的方向发展。且不论此话是对是错，我们却可以清楚地看到这点，整合型主板在2000年的的确确有了长足的发展。在很多DIYer眼里，整合主板就等于低性能，但事实并非完全如此。在很多场合下，整合主板的确有着它天生的不可比拟的优势。

一、整合概念的开山鼻祖——VIA Cyrix

在我们的记忆中，Cyrix（现在已被VIA收购）是最早提出整合概念的（All In One），不过由于当时时机还未成熟，Cyrix的Media GX并没有获得成功。而由于Cyrix在这方面走得太远，直接导致其在微处理器领域跟不上Intel与AMD的步伐，从而落得被VIA收购的下场。

Media GX的整合方式与目前意义上的整合主板有所不同。当今整合主板是指在一块主板上加载显卡（内置AGP通道）、AC97声卡或硬声卡、网卡 、AMR插槽；而当时的Media GX却在整合显卡和声卡这两个关键部件的基础上，更加入了CPU。但是，由于Cyrix CPU本身的性能就不是很出色，所以这也大大影响了Media GX。并且，Media GX整合主板上的CPU不可升级，这就意味着你得向Intel和AMD告别。

对于Cyrix，我们没有必要去指责其Media GX的性能不佳，因为毕竟在当时有勇气和远见去推出这样一款全新概念的产品，Cyrix本身就很值得人们尊敬。

二、整合主板的定义和意义

如何定义整合主板呢？目前较普遍（也是相对狭义）的看法是：只要在主板上整合了显示功能就是整合主板。当然，其中的大部分整合主板都同时集成了声卡、AMR/CNR插槽，部分较高级的整合主板甚至集成了SCSI接口、火线接口、网卡和DMA66/100硬盘控制卡等。但是，如果在主板中没有集成显卡，而仅仅是添加了声卡或SCSI的话，是不能算作整合主板的。因为，显卡对于PC来说是绝对必要部件，而以声卡等为代表的可集成部件一般都不是最小系统（CPU、主板、内存、软驱和显卡）部件。

整合主板最大的优势就是低投资。以整合主板制造的PC价格很低，而且在几乎所有的商业应用程序和大部分的游戏中都能提供颇具竞争力的性能，再配合如赛扬、毒龙等的低端CPU更是如此。如果你只想购置一台廉价的PC用于数据输入、文字处理、教育学习、网络浏览、中小型游戏或者一般的平面设计，那么就无需花费更多的钱了。

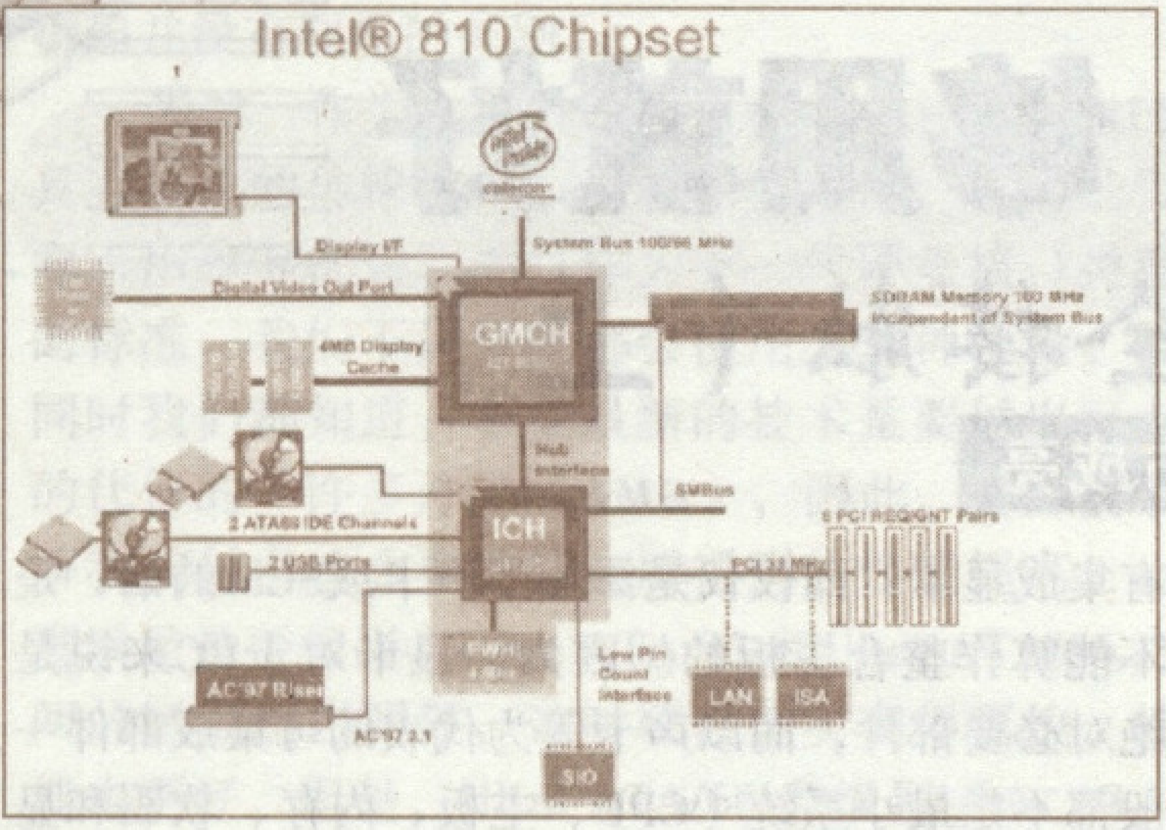
另外，整合主板具有绝佳的兼容性。由于主板、声卡、显卡和IDE控制卡都出自一家，所以发生硬件冲突的可能性几乎为零。当然，对于一些新手来说，整合主板的驱动程序安装也是相当方便的。部分大厂生产的名牌整合主板甚至只要在第一次启动Win9x时，将驱动程序光盘放入光驱就可以搞定。这种完完全全的傻瓜式设计是以往繁琐的PC做不到的。

大多数的整合主板附带显卡的显存都是与系统内存共享的，这样一来，在节省下显存开支的同时，也提高了显卡与CPU之间的数据交换速度。尤其是Intel系列的整合主板，它甚至摒弃了传统的南北桥设计，再配合最为正统的AGP4×，可谓把显卡的数据流带宽发挥到了极点。在对于AGP4×的支持上，整合主板所集成的显卡要好于几乎所有的AGP显卡，即使是nVIDIA的旗舰级产品GeForce 2 Ultra也比不上整合显卡的AGP4×正统血脉。这些我们都将在后文进一步说明。

三、流行整合芯片组一览

英特尔i810/i810E

Intel的这款整合芯片组并没有使用传统的南北桥设计，取而代之的是GMCH& ICH。在Intel技术规格书中，FW82810系列芯片称为GMCH（Graphics and Memory Controller Hub），FW82801系列芯片则称为ICH（Input/Output Controller



Hub），这种结构完全不同于原来作为标准的南桥和北桥的结构，而是一种全新的结构。其中一个较为特殊的设计是内存工作速度与外频相脱离，固定为100MHz或133MHz（i810E），而且Intel还将PCI总线管理权移交给了ICH，这也是一个较为罕见的做法。

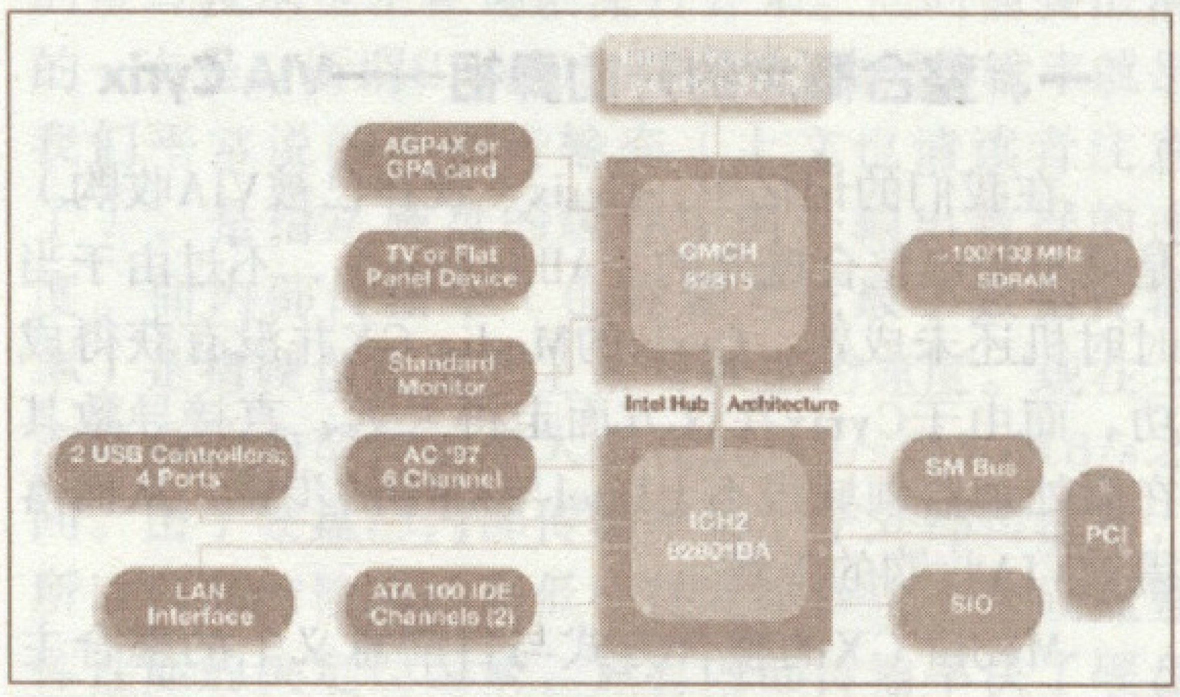
在i810的GMCH所集成的显示芯片并不是Intel大名鼎鼎的Intel i740，而是改进后的Intel i752。它与Intel i740主要的不同在于RAMDAC频率从203MHz提高到230MHz，在相同分辨率下可获得更高的屏幕刷新率。另外Intel i752还增加了数字视频信号输出端口（DVOP：Digital Video Out Port），只要外接相应控制芯片就可以输出符合Panel Link标准的数字平面（DFP：Digital Flat Panel）显示信号或TV信号。由于这两种信号使用数字信号生成（老的显示卡是用模拟VGA信号生成），所以输出质量能得到很好的保证。此外针对Intel i740不太好的2D性能，Intel 752还专门使用了动态补偿技术（MC：Motion Compensation），从而使它的DVD播放能力有明显提升。

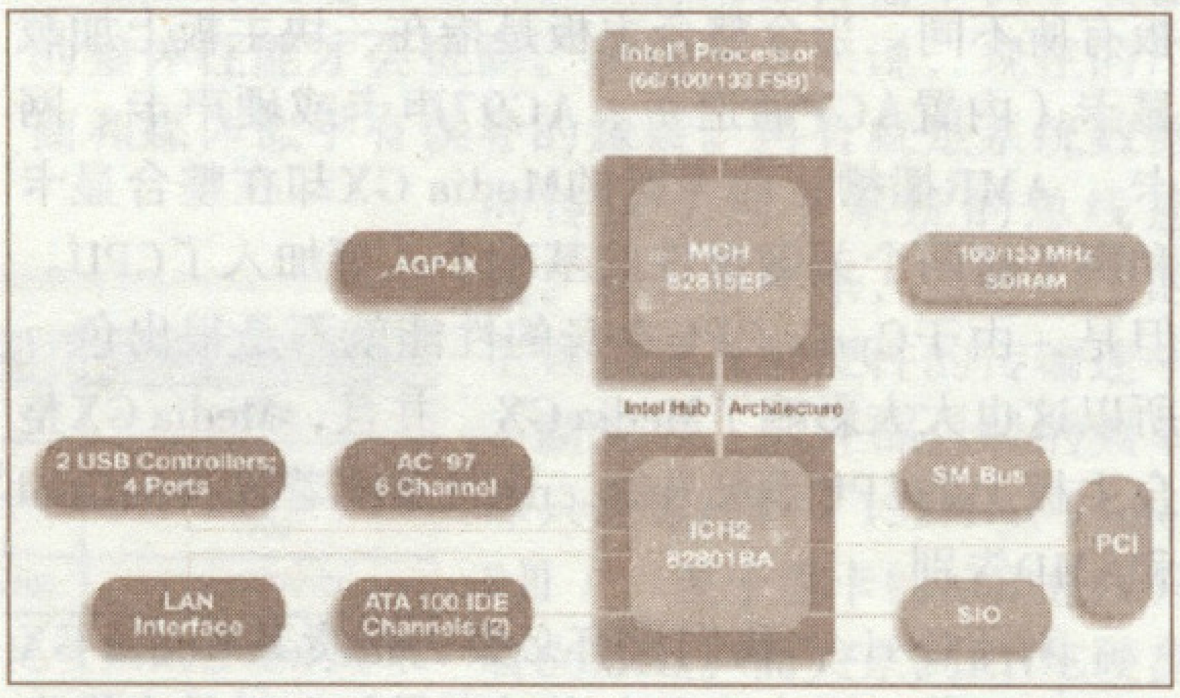
i810E所集成的Intel 754芯片则是一枚AGP4×芯片，其它技术与i752相同。Intel希望i810E这个产品与最新一代100-133MHz外频的赛扬CPU加上PC133SDRAM的组合来为整合式电脑打开一个新天地，改变人们心中“整合=低性能”的传统看法。

在i810任何版本的ICH中都集成了符合AC’97（Audio Codec 97）V2.1标准的音频控制电路，简称AC’97 Controller。它兼容Sound Blaster Pro，并支持Direct Sound等音频技术。只要通过AC Link通道外接一枚符合AC’97标准的解码器（Codec）即可获得声卡的基本功能，而且理论信噪比大于90dB。此外在ICH中还整合了MC’97控制器（Modem Codec 97 Controller），同样可以通过AC Link外接符合MC’97标准的Codec，使其具有Modem功能。不过由于没有专用的处理芯片，所以i810的音频与Modem功能主要是软件模拟，把CPU当作相应的数字信号处理器（DSP：Digital Signal Processor），因此与独立的声卡和Modem还是有分别的。另外，i810在ICH中采用了最新系统管理总线技术（SMBus：System Management Bus），CPU通过它可以更顺畅地与外设沟通，与外接的LDCM（LANDesk Client Manager：局域平台客户管理）芯片配合，它还能让系统迅速得到有关CPU温度、风扇转速和关键电压等重要系统参数，有助于系统管理与正常运作。

在i810芯片组的结构图中，N82802和ICH直接相连，容量最高为4MB。在FWH中不光存放了主板BIOS还存放显卡BIOS，并提供足够空间来附加其它实用的工具和软件。

英特尔i815/i815E/i815EP





在整合主板中售价最昂贵而性能却不是最好的i815E来了。它是在Intel i810/i810E的基础上，为了抢占主板市场而推出的一款产品，由于它的价格高昂，而性能却并不突出，在国内市场一直都是曲高和寡。

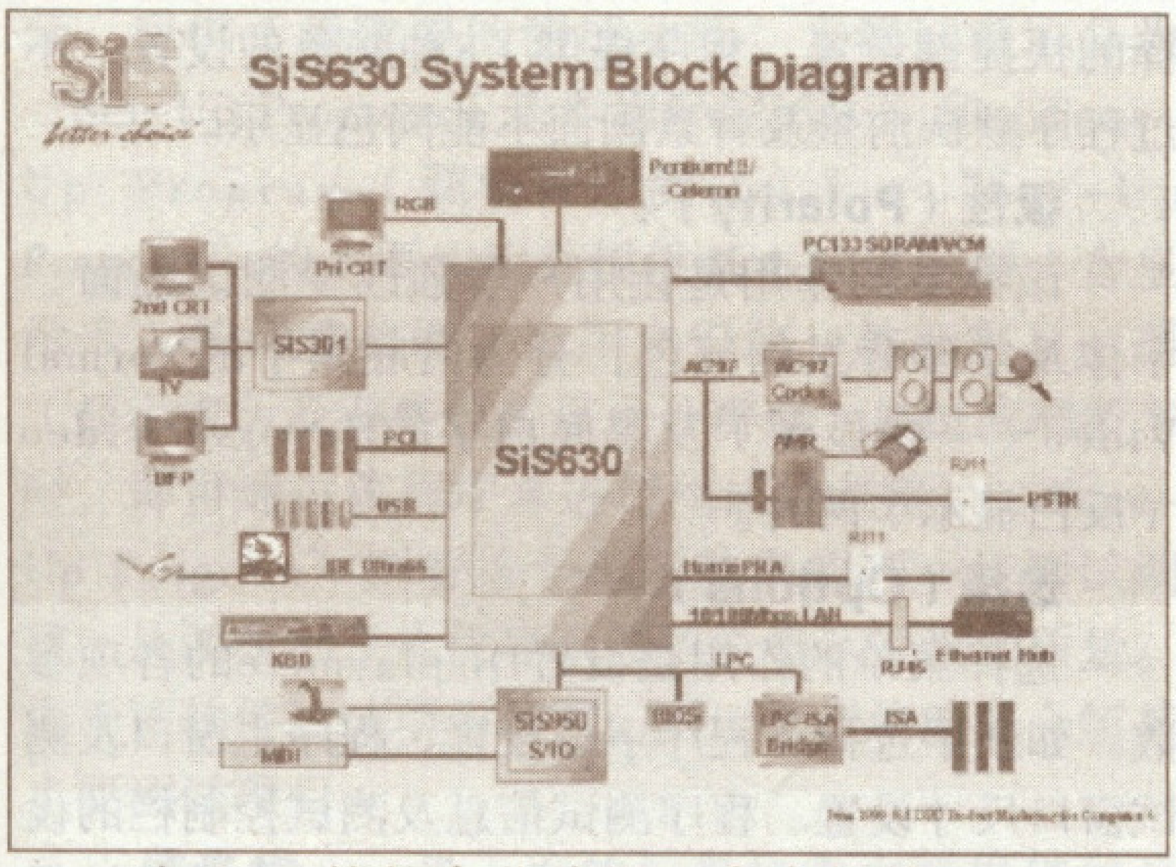
i810/i815/i820应同属i81X系列的芯片组，它们的基本结构相同，如都采用了一样的加速控制中心结构，i815的GMCH中的图形引擎和内存控制器与i810基本一样，集成的都是i752/i754显卡。i81X系列的集成显卡性能在如今所有主流的整合芯片组中肯定是最弱的，这也限制了它的性能发挥，在未

来群雄并起的整合芯片组的较量中，i815/i815E如果不能降低它高昂的价格，很可能在21世纪的主板市场中逐渐地处于下风。

i815E的优点就是它除了集成有显卡之外，还提供了另外的AGP4×显卡的插口，你可以另外挑选性能较好的显卡来用，但原来集成的显卡肯定会成为多余的“垃圾”。i815E的另外一个较好的功能就是支持Ultra DMA/100的硬盘。在目前看来，它是为数不多的能够直接支持UDMA100的芯片组。（不过当你们看到这篇文章时，VIA支持UDMA100的686B南桥芯片已经正式推出了。）

有人认为i815E是Intel 440BX的终结者，但是，在我看来，它还没这个资格。况且，Intel也已经发布了i815EP芯片组，它与i815E是完全一致的，只是去掉了原来的i754显卡。所以，就算硬要选出一个BX的接班人，也应该是i815EP，而不是i815E。毕竟“整合”就决定了i815E的定位。但是，我们也不能否认i815E是一款成功的整合芯片组。

SiS630S



对于SiS的整合芯片组，本来想从SiS620写起。但后来发现SiS620所附带显卡的功能实在让人不敢恭维，所以就没把它列入其中。当然，我们也绝对不推荐读者使用这款芯片组。

不过，SiS在经历了SiS620并不算成功的经历后，重新推出的SiS630S倒是让人耳目一新。SiS630S芯片组包括支持PC133内存的北桥芯片和支持ATA/100接口规范的南桥芯片，在芯片组中还集成了以太网控制芯片核心，声卡芯片核心和SiS300显卡核心，加上集成的整套调制解调器芯片，不过SiS630S芯片组却是个“单独的”芯片。该芯片组能支持所有采用FC-PGA封装的处理器，包括Intel的Pentium Ⅲ，Celeron系列和威盛的Cyrix Ⅲ系列。

SiS630S芯片组最大的亮点就是高集成度，之前还没有任何一款PC芯片组能将北桥和显示单元，甚至包括南桥芯片都集成到一个芯片单元中。在这方面，SiS无疑是领先了同行的VIA、ALi和Intel一大步。

高集成度的好处是显而易见的，首先是可以大幅度降低整个系统的成本开销，其次是可以大大减小主板的面积，再次是能在一定程度上提升系统性能——因为是集成在同一个硅晶元中，各个部分之间能轻易实现很高带宽的数据连接，比如同是AGP接口，SiS的内置方案就能比分离的方案速度要快一些。

内置显示单元的一大特点就是共享内存作为显存，这种做法一方面可以大幅度降低系统开销，而另一方面则有影响系统整体性能和显卡性能的负面作用。任何事情都难以有两全其美的解决方案，因此就只有“性能”给“价格”让路了。与Intel和VIA一样，SiS还为SiS630S芯片组保留了一个AGP4×的外部接口，不过他们也同时销售取消该外部接口的产品。

SiS630S集成的显示单元是SiS300显卡芯片的核心，支持2D/3D 128位的视频加速。支持DirectX和OpenGL加速，但是在OpenGL环境下十分缓慢。该显示单元还支持“运动补偿”，所以DVD回放性能极佳，同时还通过内置的TMDS支持数字平面显示器和3D立体眼镜。在模拟显示器上最高可以实现16位色下1600×1200@85Hz的刷新率。虽然DVD回放性能很好而且CPU占用率低，但是该显示单元的整体性能只能说是差强人意。

比较有意思的是通过附加的SiS301显示芯片，你可以让内置的显卡支持第二个AGP视频输出。而且，如果你不选择SiS301，还可以在外部的AGP4×接口上安装另外的显卡，此时内置的显卡单元将被屏蔽。

PC系统测试软件大全（七）

湖南　苏旅

Displaymate

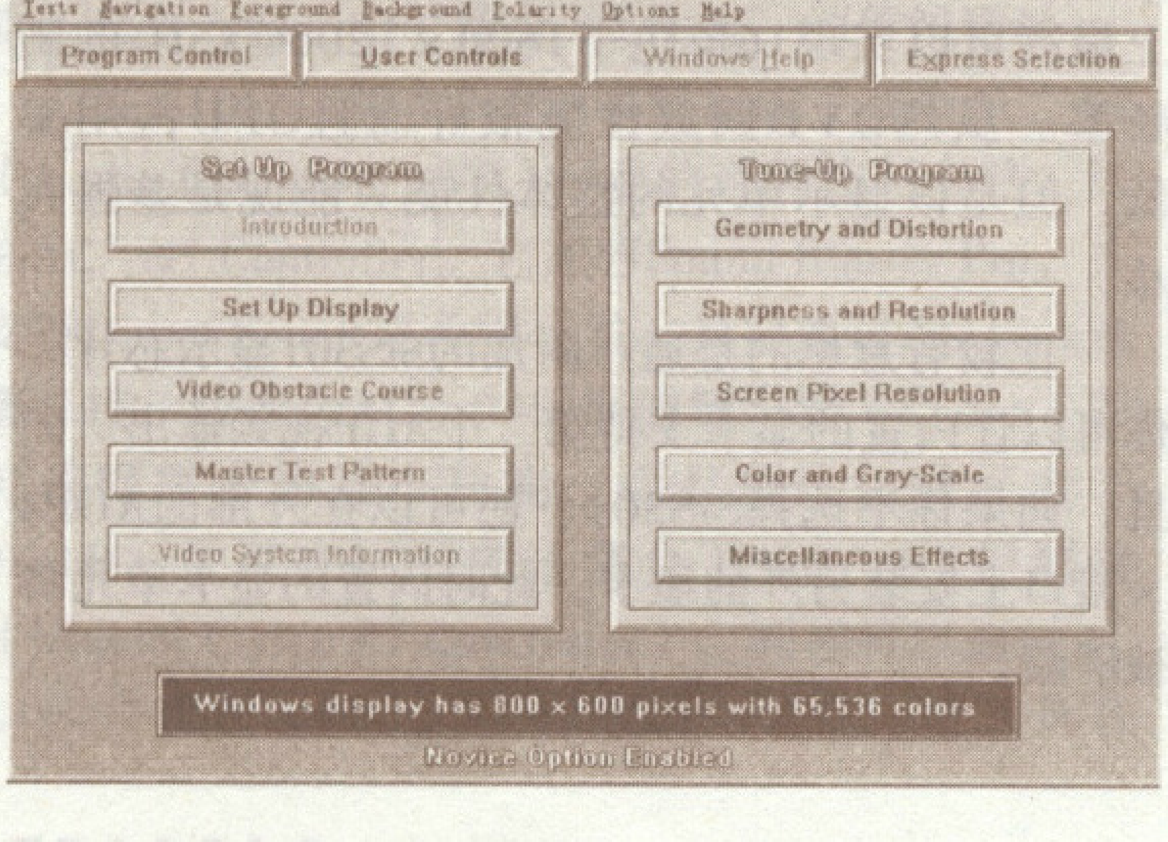
下载地址：http://www.displaymate.com

Displaymate是由著名的SONERA科技公司推出的一款专业的显示设备测试软件，它提供了对多种显示设备的安装调整及测试评估的功能。该软件使用简单，通过一系列检测调试使自己的显示设备获得最好的显示效果。该软件可广泛支持诸如CRT显示器、LCD液晶显示器、投影机、等离子显示器、电视、高清晰度电视等显示设备，同时还能利用其来调整校正诸如打印机、扫描仪、数码照相机等设备，真可谓是一软在手，左右通吃。Displaymate的强大功能为其赢得了不少声誉，如其曾在Comdex年度大会上获得过“最佳展示产品”的称号，同时还被《PC Magazine》杂志社的编辑评为“最佳软件工具”。

目前Displaymate主要有DOS和Windows两种版本，前者大小98kB，后者为714kB。通过使用模拟器也能将其用于Mac及Unix等系统上。

Displaymate根据使用情况分为共享网络版及专业版等。考虑到目前主流用户的使用情况，笔者在这里将介绍Displaymate 1.22 Internet Video Edition For Windows的版本。该版本的程序新增了对显示器ANSI模式的测试及对投影机流明对比度的测试等。

程序安装很简单，下载后运行DMW即进入主程序，首先出现的是版权画面，上面详细地介绍了Displaymate的程序版本信息，开发公司的详细信息



及版权要求。点击OK后进入程序主画面。

程序分为4个部分：工具栏、控制窗口、主测试模块及信息栏。

工具栏——工具栏位于程序上部标题栏的下方，主要提供程序的快捷功能设置。

测试（Tests）：

这个菜单提供了访问“Set Up（设置）”及“Tune-Up（调整）”菜单的功能（具体内容在下面的“主测试画面”选项中介绍），同时也提供了退出程序的选项。

向导（Navigation）：

这个菜单只在测试画面出现的时候才有效，通过它，用户可以在程序测试中选择测试步骤，如前进和后退，首项及末尾测试等。同时，用户也可以通过相应的快捷键来控制测试进程。

前景及背景（Foreground and Background）：

该菜单的作用是让用户自由选择程序测试画面中的前景及背景图像。并且也提供了图像上下选择的快捷键设置。程序提供了8种颜色的设置，不过程序默认前景及背景画面不能同色显示。

极性（Polarity）：

该菜单的作用是让用户单独改变测试画面、字体及字体背景的颜色，分为白底黑字的Normal Video（一般显示）及黑底白字的Reverse Video（反白显示）两种。

选择（Options）：

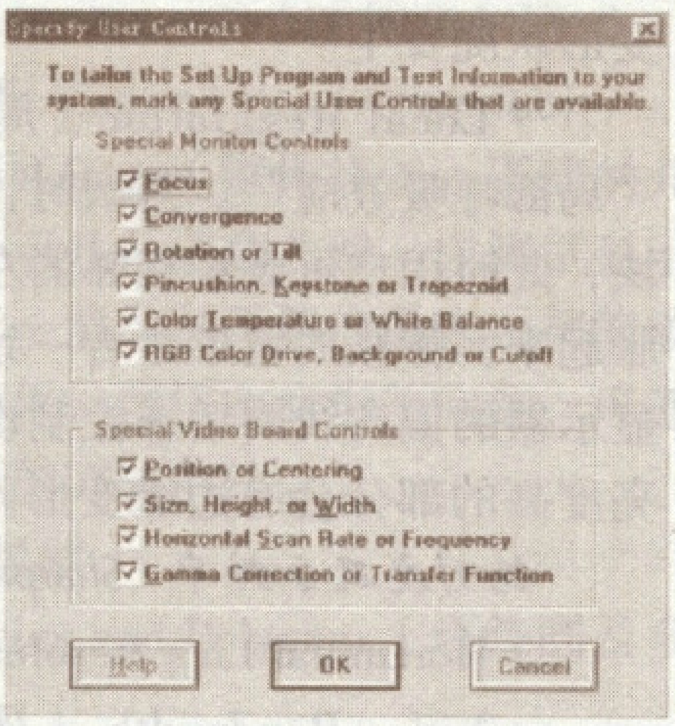
选择菜单的作用是设置Displaymate的各项参数。如新手选择、程序字体设置、程序主窗口及测试窗口尺寸设置。程序测试信息及测试控制栏的设置等。当用户设置好各项目后，所有的参数将被保存到dmw.ini文件中以供下次使用。这里要提出的是，“新手选择（Novice Option）”由于省去了测试中一些不常用的选项，可以减少用户在首次使用Displaymate时遇到的一些问题。

帮助（Help）：

帮助菜单内提供了详细的程序功能信息、关键字查找信息、键盘鼠标操作信息及程序测试等信息，在使用程序时可自由调用。

控制窗口——控制窗口中有4个选项，分别为

“Program Control（程序管理设置）”、“User Control（用户管理设置）”、“Windows Help（Windows帮助）”、“Express Selection（快速选择）”，这些选项在上面介绍的“工具栏”中都有，但为了方便设置及使用，特地被单独放到了前台。其中，“Program Control”提供了“Level Control（级别设置）”、“Selection Control（程序选择设置）”、“Information Control（说明信息设置）”；“User Control”则提供了关于“Special Monitor Controls（显示器）”及“Special Video Board Control（显示卡）”的设置，用户在使用测试时可自行调节设置。“Windows Help”提供的是程序帮助文件的查阅，而Express Selection（快速选择）则提供了显示器测试的快速进入功能，即不经多层程序选择，直接进入各子项目进行测试。具体的测试内容可查看下面即将介绍的主测试模块。



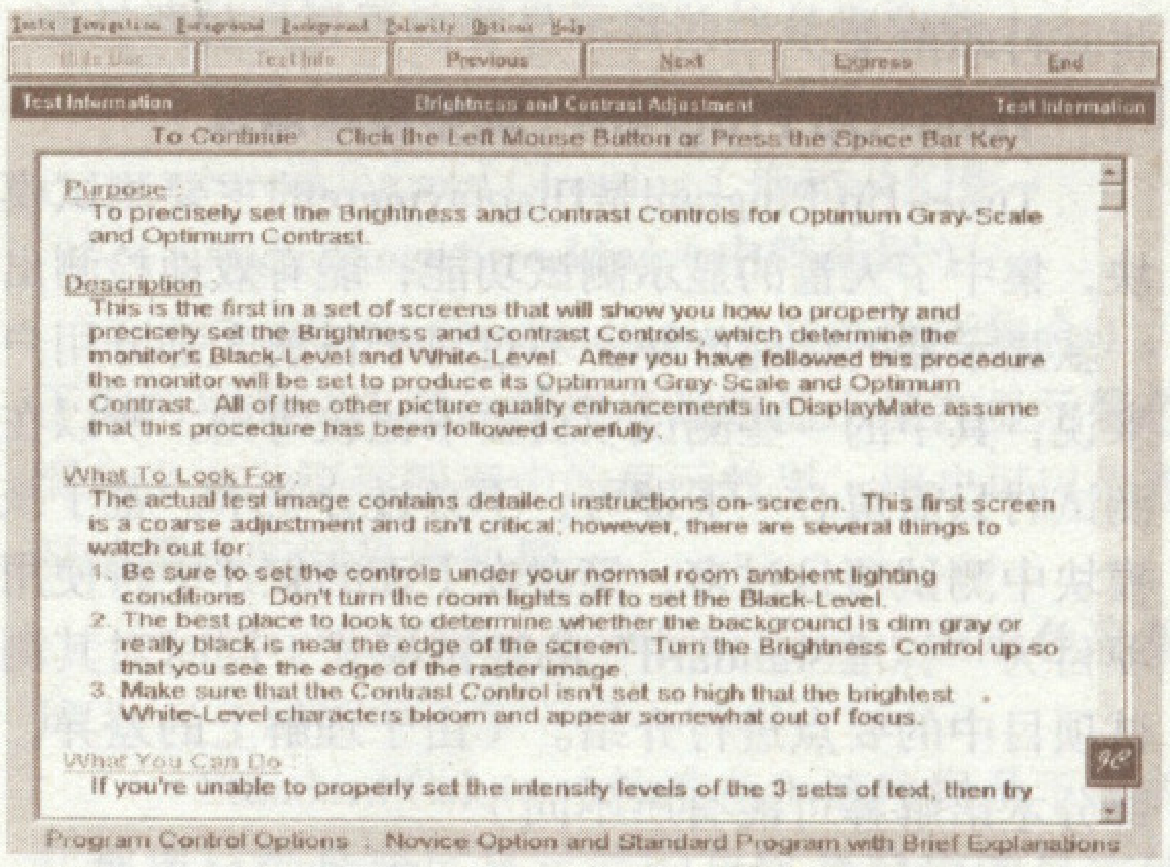
主测试模块——这里是Displaymate的精华部分，提供了最重要的测试功能。主测试模块分为“Set-Up Program（基本程序测试）”和“Tune-Up Program（调整程序测试）”。“Set-Up Program”的主要作用是提供基本的显示器（含显示卡）的调整功能。当用户安装一款新型显示器（显示卡）及调整设置显示分辨率、色位或刷新率时，即可通过该程序来进行测试及调整；“Tune-Up Program”则着重于显示效果的进一步测试调整，从而改善及优化显示器图像显示效果和质量。由于该软件测试项目较多，所以笔者将简要介绍其主要测试项目。

信息栏——最下面的信息栏中主要提供的是当前测试系统所使用的显示分辨率及相关色位情况。同时，当用户打开程序设置中的“Novice Option（新手选择）”时，信息栏也即时给予显示。

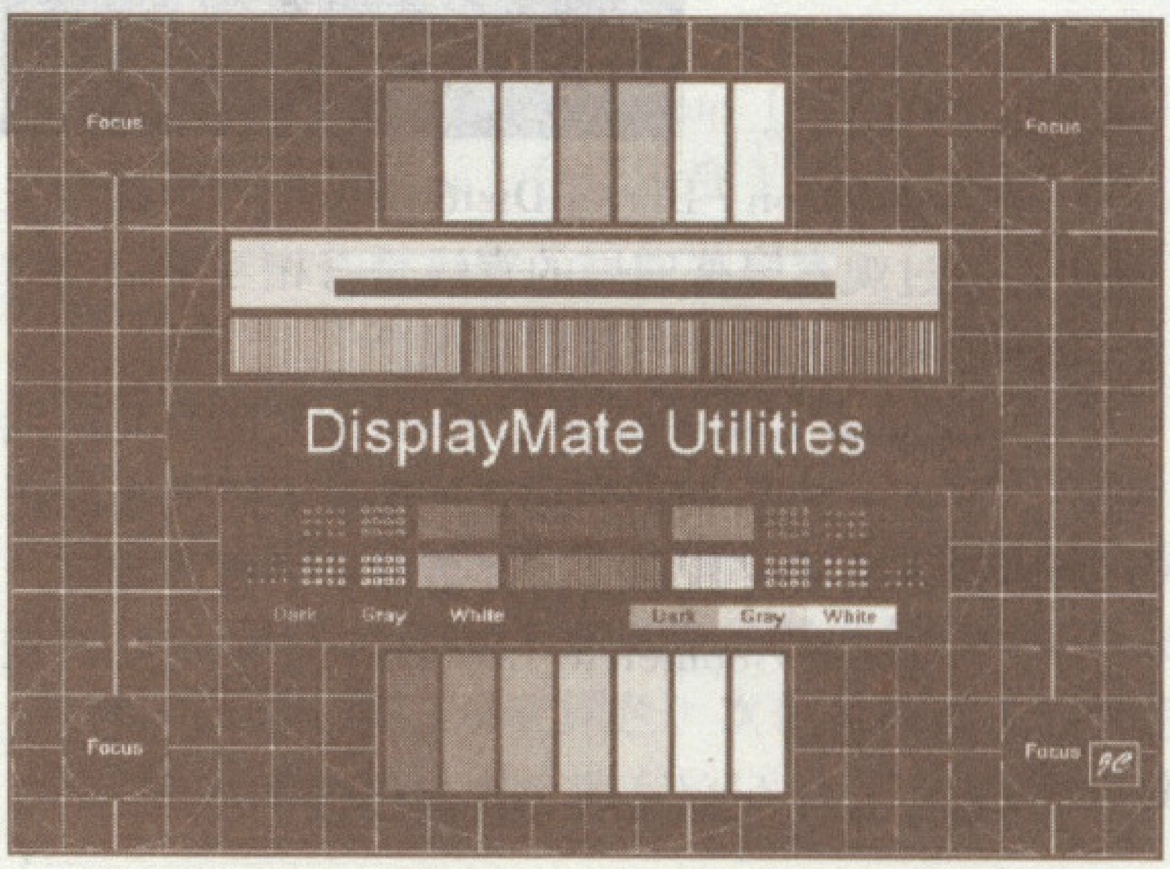
Set-Up Program（基本程序测试）

简介（Introduction）：这个选项提供了程序的一些基本信息，想看看程序特征图标的话可以点击看看，同时该项目还简单介绍了Displaymate这个软件的一些基本情况和主要测试项目。

显示设置（Set Up Display）：这个选项中有多项测试，其中还提供给用户关于如何正确适当设置所使用的显示器及显示卡的信息，从而使显示设备达到最好的显示灰度及对比度效果。



显示排障（Video Obstacle Course）：显示排障项目搜集了许多常规显示器难以通过的显示图片以测试显示设备，这个项目中的测试画面都是从Tune-Up Program中挑选出来的。众所周知，目前性能再好的显示器实际上都不是绝对完美的，在进行这些困难测试时，用户的显示器遇到了一些失真变形的问题是很正常的，无需太苛刻地要求显示效果都完美。当然，能够通过越多的困难测试则说明该类显示器的性能绝对不低。



主测试模式（Master Test Pattern）：测试主画面的背景是圆环和直线组成的混合方格图，上面画有各种基本显示测试图，如七色渐变图、灰度渐变图、聚焦及测试等。用户可以用此选项快速了解所用显示器的基本图形显示效果。此项测试最适合于用户在改变Windows的显示分辨率及颜色色位后的基本图像调整。

显示系统信息（Video System Information）：运行该项目则出现当前Windows显示模式的一些信息，如屏幕分辨率，系统及屏幕显示色位，灰阶数量等。同时对显示比例，系统字体及显示卡驱动程序等都有所显示，通过查看这类信息，用户可以了解到当前系统的各种显示参数，并且还能用打印机将其打印出来。

Tune-Up Program（调整程序测试）

Tune-Up Program是Displaymate的主要测试模块，集中了大量的显示测试功能，能有效地检测出一款显示器的性能好坏。不过对于目前大部分用户来说，其中的一些测试项目要求比较苛刻，所以在测试时只需留心一下即可，不必过分要求。鉴于该模块中测试项目过多，笔者在下面的叙述中将使用项目为“标准Standard”的测试模式，同时对其测试项目中的要点进行介绍。（由于理解上的差异，部分术语解释可能有所不同）

几何失真（Geometry and Distortion）：

·Screen Framing and Aspect Ratio（屏幕取景宽高率）：该项测试主要是确认显示器的显示比例尺寸（一般为4：3模式）及显示图像的中心位置（可通过硬件方式调整显示中心）。

·Tilt（倾斜）：以水平及垂直的十字直线来确认水平图像是否无倾斜状况，否则可用显示器的倾斜调整功能进行调整。

·Pincushion / Barrel Distortion（针型/枕型失真）：通过观察屏幕四周的直线是否相互平行及对齐来确认屏幕无枕型失真等情况。

·Coarse Geometric Linearity（初等几何线性）：下面3个项目都是让用户观察不同大小的正方网格是否扭曲失真来确认屏幕显示的整齐程度。

·Medium Geometric Linearity （中等几何线性）

·Geometric Linearity（几何线性）

·Block Linearity（块线性）：在屏幕特定区域中用户可通过观察对应的正方网格是否扭曲失真来确认屏幕显示的整齐程度。

·Corner Linearity（边角线性）：用户可通过观察在屏幕四周显示的小块的正方网格是否扭曲失真来确认屏幕四角显示的整齐程度。

·Screen Regulation（屏幕调节）：测试俗称“呼吸效应测试”，测试时，屏幕首先将出现白色方块，同时用户即可观察相邻的外框边线是否跟着膨胀起来，一些显示器在不同的亮度下显示区域的大小会有所改变。这则说明该显示器偏向线圈动态控制设计不良。测试时，在亮度高的部分会有边缘变形状况发生。

·Local Regulation（局部调节）：测试又称“局部呼吸效应”。测试时，局部将出现白色长方块，此时用户可观察相邻的左、右边线是否一起膨胀起来？膨胀的情形是否一致？这现象同样源自于显示器的偏向线圈动态控制设计不良。测试时，在亮度高的部分会有边缘变形问题出现。

锐利度及分辨率（Sharpness and Resolution）

·Horizontal Line Resolution（水平线分辨率）

·Video Bandwidth （视频带宽）：视频带宽是指视频放大电路可处理的频率范围，即视频放大器的-3dB对应频率范围。该项测试主要是为检测并提高显示器在显示高细节图片时的锐利度。

·Vertical Line Resolution（垂直线分辨率）：垂直扫描分辨率指的是在同一条垂直线上，能有多少个可被清楚定位的扫描点。如果显示器显示出来的水平线条间模糊难辨，表示已达到了垂直扫描分辨率的极限。在此测试中有几组水平线，各组垂直线的点间距各有不同，与上面的水平线分辨率测试相同，该测试需要在显示器所允许的最大分辨率下进行。

·Focus Matrix （聚焦矩阵）：矩阵是一种特殊的显示图形，下列的矩阵图形测试都是为了改善和提高显示器的聚焦、显示锐利度效果。

·Resolution Matrix （分辨率矩阵）

·Fine Resolution Matrix （高度分辨率矩阵）

·Diagonal Resolution Matrix（对角分辨率矩阵）

·Line Moire Pattern（线摩尔模式）：下面的

摩尔系列测试都是为了优化显示效果，从而降低摩尔波纹的干扰。利用这样的测试，可以判断出具有网纹、点、槽状显示缺陷的显示器。如果用户在测试中发现有较重的波状干扰纹出现，则可判断显示器的红绿蓝三原色收敛错误，或是磷光体与荫罩间的排列不齐。

· Fine Line Moire Pattern（高度线摩尔模式）

· Dot Moire Pattern （点摩尔模式）

· Fine Dot Moire Pattern（高度点摩尔模式）

· Matrix Moire Pattern（矩阵摩尔模式）

· Sparse Dot Moire Pattern（疏点摩尔模式）

· Slot Moire Pattern（槽摩尔模式）

· Sparse Slot Moire Pattern （疏槽摩尔模式）

屏幕像素分辨率（Screen Pixel Resolution）：

· Aliasing: Radial Rays（锯齿线）：下面的几个测试项目主要是显示几种函数曲线，以测试显示器分辨率效果，对于一般的显示器产品来说都能顺利通过大多测试，如果出现扭曲变形等问题，可通过增加或降低分辨率的方式解决。

· Stargons（散星线）

· Inscribed Circles and Polygons（环绕圆及多边形）

· Resolution Tunnel（分辨率隧道）

· Spiraling Square（螺旋方块）

· Recursive Triangles（递归三角）

· Resolution Spiral（分辨率螺旋）

· Horizontal Nested Ellipses（水平嵌套椭圆）

· Vertical Nested Ellipses（垂直嵌套椭圆）

· Nets（网状）

· Horizontal Nested Brackets（水平嵌套托架）

· Vertical Nested Brackets（垂直嵌套托架）

· Horizontal Nested Circles （水平嵌套圆）

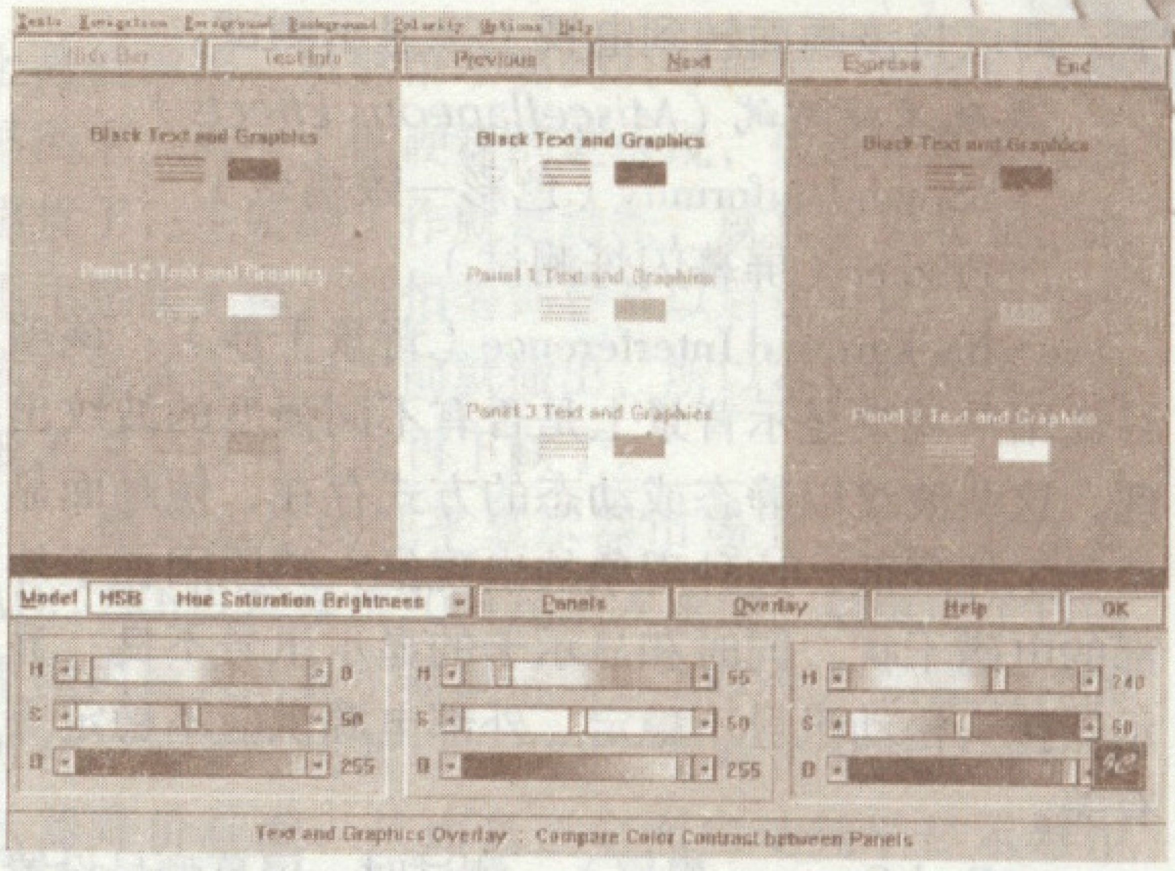
· Vertical Nested Circles（垂直嵌套圆）

· Circular Chords（圆弦）

颜色及灰度（Color and Gray-Scale）

· Color Explore and Match（色彩调整及比较）：该项测试比较有趣，首先在屏幕中上方将显示3种不同的色块，同时上面还覆盖有一些文字和图案。用户可通过下方的3类颜色滑条以调整对应色块及文字图案的颜色，调整的效果和数字参数能及时地在屏幕上显示出来。此外用户还能选择RGB、HSB、HSL、CMYK等4种颜色控制调整方式。该项测试主要是查看显示卡及显示器整体颜色控制及显示渐变水平。

· Horizontal Color Registration（水平色彩配



准）：测试水平线上三原色静态显示的对齐程度。通过调整设置可改善显示器的线条聚焦能力。

· Vertical Color Registration（垂直色彩配准）

· Streaking and Ghosting（拖尾及幻影）

· Mid-Range Streaking（中等拖尾）

· Text Color Combinations（文本色彩集合）：下面两项测试主要让使用者观察显示器在显示彩色混合文本及图形图案中的显示效果。用户可以很直观地看到实际显示效果。

· Graphic Color Combinations（图形色彩集合）

· Standard Colors （标准色）该项目及下面的几种项目都是测试显示器的灰阶及彩色的显示效果，如果在过渡区域出现模糊不清的现象则说明该显示器显示效果不佳。当然，如果用户的Windows系统颜色设置不正确的话也会出现颜色过渡偏差情况。

· Dark Colors（黑色）

· 16 Intensity Levels（16度灰阶）：

· 64 Intensities for Primary Colors（64度三原色（红、绿、蓝））

· 64 Intensities for Secondary Colors（64度次色（洋红、黄、青））

· 256 Intensity Level Ramp （256度灰阶渐变）

· Color Scales （色彩渐变）

· Color Spectrum（色彩频谱）

· Color Blend （色彩混合）

· Pastel Blend （柔色混合）

· Color Triangle （三角显色）

· SMPTE Color Bar Test Pattern（颜色条测试模式）：该项测试主要是测试显示器设备整体的色彩质量。画面上将显示三原色、次色及反蓝色的颜色条以供测试。如果用户拥有VGA to TV的视频转换

卡，即可将该画面转到电视上来显示测试。

其他多样测试（Miscellaneous Effects）

·Screen Uniformity（色彩一致测试）

·Flicker（屏幕闪烁测试）

·Background Interference（背景干涉）：该项目让用户观察显示背景上是否有不同强度的波纹出现，这些波纹以静态或动态的方式存在，使画面显示稳定性降低，这种现象的出现最大的原因在于外部的电磁干扰，同时和显示卡的显示讯号不良、显示器接头松动讯号不稳定、外部电源供应不稳定等有关。

·Dark Screen（黑屏）：测试时，屏幕型号设置为零，屏幕应该完全变为黑色。但某些磷光体有问题的显示器设计低劣的亮度控制不能让黑屏达到完全熄灭的程度，那些发光体让像素在屏幕上遗留一些亮度，从而使本应该黑色的区域有模糊灰色调。

·ANSI Brightness and Contrast Set Up（ANSI光亮及对比设置）：下面几个项目都是以ANSI图形为模式的测试，主要测试显示器的亮度及对比度情况。

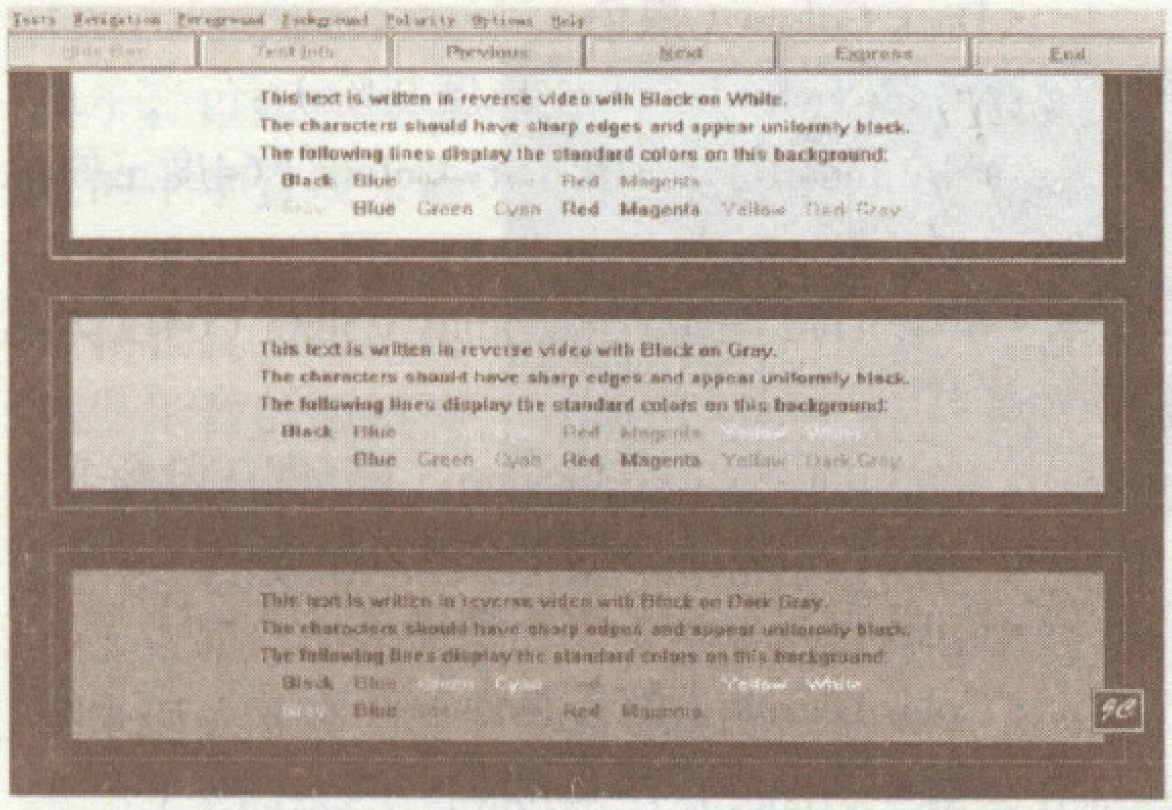
·ANSI Brightness Grid （ANSI亮度栅格）

·ANSI Brightness Screen （ANSI亮度屏幕）

·ANSI Contrast Grid （ANSI对比栅格）

·ANSI Contrast Screen （ANSI对比屏幕）

·Reverse Video Contrast （反白对比）：该项目主要测试系统字符在反白屏幕下的显示效果，从而可以判断出该显示器在反白显示下字符的清晰、光亮和对比度。测试分为三种反白显示效果。字符显示颜色各有不同。



·Defocusing, Blooming and Halos（亮度、泛溢、锐利度测试）：测试时，画面上的小圆圈亮度由左而右递增，左边有几个“暗点”包含“亮点”，右边有几个“亮点”包含“暗点”。用户可观察不同亮度小圆圈中心的 “o”形大小是否一致，如果出现周围点亮度高而使中心圆孔缩小甚至不见的泛溢情况，则说明显示器有亮度调节不当造成的聚焦不良问题。同时，查看画面最下面一列较亮的正方形中间的黑点，检查在不同亮度下的几何图形大小，查看不同亮度的线条是否具有相同的清晰锐利度等都可以用来调整亮度与对比。

·Edge Brightness（边缘亮度）：该项测试主要是让用户观察显示器边缘线条图案与屏幕中间的图案是否亮度一致，由于一般的显示器电子枪离屏幕边缘距离较中心为远，因此如果在电路设计时未能正确计算距离变化而适当补正电压的话，使用时则容易发现边缘亮度将不如中心亮度。解决的办法是调整屏幕显示范围以达到最佳的显示效果。

·Raster Visibility（光栅）：该项测试主要让用户观察显示器光栅线条的组成情况。我们知道，显示器的图像可由许许多多的线条组成的，如果显示器的分辨率与其实际工作最佳分辨率不匹配，或者显示器亮度偏低等则会出现栅条模糊重合的问题。解决的办法时使用适当的分辨率，适当散焦，调整图像尺寸等。

·Interlace Flicker（隔行闪烁）：这个项目主要是测试显示器在显示图像时的闪烁情况。我们知道，隔行扫描的工作原理是分别扫描显示屏的奇数与偶数水平线以达到显示目的，一般来说，由于使用的扫描频率（刷新率）较低，所以容易造成画面的持续闪烁。因此目前的显示器在常规分辨率下的显示都使用逐行扫描技术，以保证显示效果的稳定性。用户在使用时最好选择刷新率在75Hz以上的逐行扫描方式。

Displaymate是一款功能十分强大的显示设备测试软件，它多角度的专业详实的测试功能及丰富的说明帮助和指导测试文件能让用户全面地测试和调整好自己的显示器产品，从而使之达到接近完美的显示效果。但对于国内用户来说，美中不足的还是它的全英文交互界面，这让许多渴望用好专业显示器测试软件的DIYer不得不望而却步。本文虽然以较为通俗的方法介绍了一下该软件的使用方法，但实际上还有许多专业功能和测试技巧尚未完全挖掘出来，所以在使用中还请各位DIYer利用金山词霸2001等软件多多研究。当然，能早日看到我们中国人自行设计的显示器专业图像测试软件就更好了。

在下一节的介绍中，我们将迎来系统测试软件中的王牌主力：显示卡设备测试软件。欲知后事如何，就请各位看官拭目以待吧！

市场行情

SHI CHANG HANG QING

行情分析

春节假期就要到了，市场中也表现出一片繁荣的景象。便宜的毒龙650已经难寻踪迹，而毒龙700和毒龙750也都上涨了30至40元，要价分别为480和590元，不过还好毒龙800的价格还没有太大的变化，仍然是690元。相反雷鸟的价格却有些下降，尤其是雷鸟850，虽然说只下降了10元，但是却是从1000降到了990元，这样雷鸟850的价格也跌入了千元之内，现在已经有3款在千元以内的雷鸟了——雷鸟750、800、850。相比之下，PⅢ的价格就不是很好了，现在没有一款千元以下的PⅢ CPU，由此也可以推想Intel仍然不愿意与AMD在利润丰厚的高端CPU中打价格战，也仍然没有把AMD当作高端真正的敌人。PⅢ800EB（盒）价格反弹，市场价格为1740元，同前些天比涨了20元。据了解，由于现在离春节越来越近，经销商都不愿存货。所以，时不时出现缺货的现象。同时，今天赛扬Ⅱ价格也纷纷上涨，赛扬Ⅱ566A、633A、667A、700A的市场价格为540、594、618、730元，其中667A、700A价格有小幅上涨，不过涨幅不大，基本在5元左右。普通赛扬433、500、533的市场价格为380、432、478元。至于涨价原因大家都很清楚，主要是货紧，货紧涨价很自然。

HY 128MB PC133内存价格到了最低的380元，HY PC133 64MB也只要195元。这个价格已经稳定了一段时间，尤其是在上周，基本没有太大变化。不过与上周末相比，国际市场64MB PC100颗粒上涨了0.02-0.03美金，相应的64MB PC-133也上涨了0.25美金。128M颗粒最新价格为5.25美金，比上周末上涨了0.02美金。同样，128M的PC133模组也相应的上涨了0.25美金。估计春节前内存价格会出现小幅的反弹，但力度不大。

几家欢喜几家愁，硬盘的价格最近涨了不少，IBM 75GXP 30G涨到了1290元，其他型号硬盘也都有不同幅度的上涨。从几位业内人士口中得知上涨的原因，虽然市场要到21号放假，但他们都要早回家。有一个做硬盘的老板说，他现在都不怎么出货了，主要的工作就是结帐，就算手里有货，也不用愁卖不掉，哪怕等到春节以后也可以。而几个大户准备在20号之前就撤出，所以本周内的价格一般来说是没有可能再下跌了。

硝烟未尽的纯平显示器市场上，纯平终结者AOC 7Klr以惊喜价2001元杀入重围。冠捷电子目前是国内最大的显示器制造商，2000年产销量达1000万台。纯平终结者AOC 7Klr，必将再度掀起纯平显示器降价狂潮，从而真正全面启动纯平显示器市场，2001年将是纯平年代。

新品时报

马上就过年了，众商家忙了一年都该回家好好休息一下了，可是这些天市场上还是新品不断，这不，梅捷的7VMA-B在还差一个星期就过年的时候又进入了市场。梅捷这款7VMA-B主板采用VIA PM133 686B 芯片组，内建无段变速超频功能、可支持66-166MHz共16组微调，使超频不再复杂。支持外接AGP 4×显卡，AC97 Codec音效，还支持Ultra DMA 100/66 硬盘，附带梅捷自己的的SOYO FOC风扇监测、控制功能，提供CPU过热保护（这下你就不用担心你的CPU因超频而过热了！）。这块主板刚刚才上市，售价是970元，提供3年保修，1年半保换、1年半保修。

丽台的Winfast GeForce2 Ultra，在市场上听见有人称这款产品为“丽台显卡之王”。既然敢称王，那么Winfast GeForce2 Ultra当然有它的厉害之处，看看这款显卡的配置，大家或许就会想到它到底有多厉害了。使用nVIDIA GeForce2 Ultra芯片，64M 128位 -4ns DDR显存，自带DVI-I液晶显示器连接口以及TV-OUT视频输出接口，主芯片上面加载大面积的散热片及散热风扇，在显存上也有散热片。支持AGP4×/2×及DVD软解压，支持DirectX、OpenGL等软件接口及T&L引擎，自带完整Win9x、WinMe、WinNT4和Win2000等多种操作系列的驱动程序，以及丽台WinFox工具软件包。

中关村市场配件出货量排行榜

产品	CPU	主板	硬盘
第一	赛扬Ⅱ700	微星K7T Pro	希捷酷鱼Ⅱ代 20.4G
第二	毒龙 700	精英815E	希捷U5 20.4G
第三	赛扬Ⅱ633	钻石CS65-SC	IBM 75GXP30G

排行榜内容由本刊中关村情报站收集提供。

外地市场

深圳市场

笔者今天从市场了解到，赛扬ⅡCPU价格近两日开始反弹，赛扬Ⅱ566A、633A、667A今天的市场价格分别为550、610、645元，同上个星期六比价格都有大幅上涨，平均涨幅在10到30元之间。涨幅最大的是667A，在30元左右，赛扬Ⅱ600A、700A今天就没货。PⅢCPU这两天不是涨价就是缺货，特别是PⅢ800EB（盒）涨幅较大，涨幅在60元左右，即使有货也很少，大多数经销商都已经不进货了。在AMD方面，毒龙650已缺货几日，现在只有毒龙700、750、800有货，价格分别为480、595、700元，同上个星期六比涨了10到20元。看来大家真的都要准备过年了，市场上货越来越少，清仓的清仓，贱卖的贱卖，人人都轻轻松松回家过年。

内存市场好几种型号开始出现缺货，KingMax 64M-7 PC150、128M-7 PC150这几种内存都开始缺货，IBM 128M-7 PC133、AMI 128M-7 PC133甚至宏基Apacer 128M-7.5 PC100今天也都没货，只有KingMax 128M-7 PC133市场上还有少量存货，但价格较贵，市场零售价为530元，现代内存价格倒没什么大的变化。

近两日IBM硬盘价格有所下降，IBM 20G（5400转）、20G（7200转）、30G（5400转）、30G（7200转）、40G（5400转）今天的市场价格为1010、1170、1130、1260、1230元，除了30G（5400转）价格有所上涨外，其余同前几天比跌了10到50元。据悉，由于前几日昆腾、希捷硬盘价格相继降价，对IBM的销售情况影响非常大，所以，这几日IBM价格开始下跌，而且一些型号的硬盘降价幅度还较大，其它硬盘价格今天变化不大。

南京市场

赛扬Ⅱ的货源充足，尤其是有一段时间在市场很少见的566本周在市场上随处可见，其实它才是购买赛扬Ⅱ的首选，不加电压稳超850还是很超值的。PⅢ方面，断货已经将近一个月的650E和667EB终于大量到货，报价分别为1170和1190，除了700E之外其余型号货源都比较充足。本周南京AMD CPU的走势非常奇怪，全线价格疯狂上涨，原因当然还是春节前货源比较紧张，所以最近想买AMD CPU的朋友可能要等一等了。

内存的价格走势依然非常喜人，截至周末HY 64M/128M的价格分别为200/390。KingMax PC133 64M/128M分别为260/500。最近升级内存的朋友越来越多，一般以购买128M为主，毕竟现在64M跟128M的差价只有2、300元，看来今年128M取代64M成为主流容量已成定局。南京现在已经有3年质保的HY内存了，不过并非HY原厂条，而是普通的兼容条，看来兼容条经销商之间的竞争也正趋于白热化。

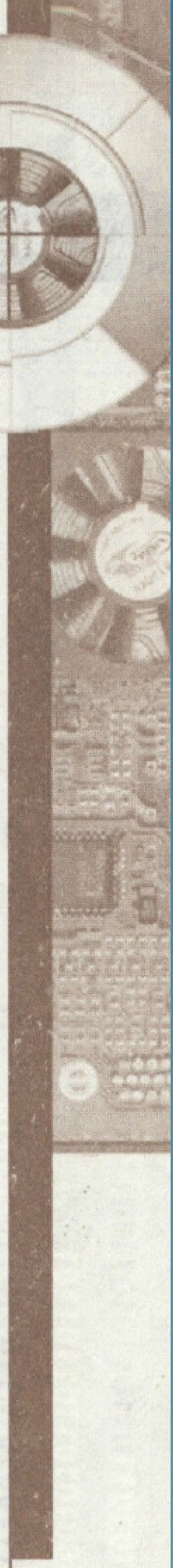
本周的硬盘价格本来一直处于下跌趋势，可是到了周末居然有所反弹，估计还是因为春节将至，货源紧张的缘故。现在5400转硬盘中性价比最好的当属希捷的U5 20G，仅需890元。3周前就全面断货的IBM 40GV 40G本周重新现身南京市场，由于货源较少，价格也有所上涨，从3周前的1160元涨至现在1200元。

上海市场

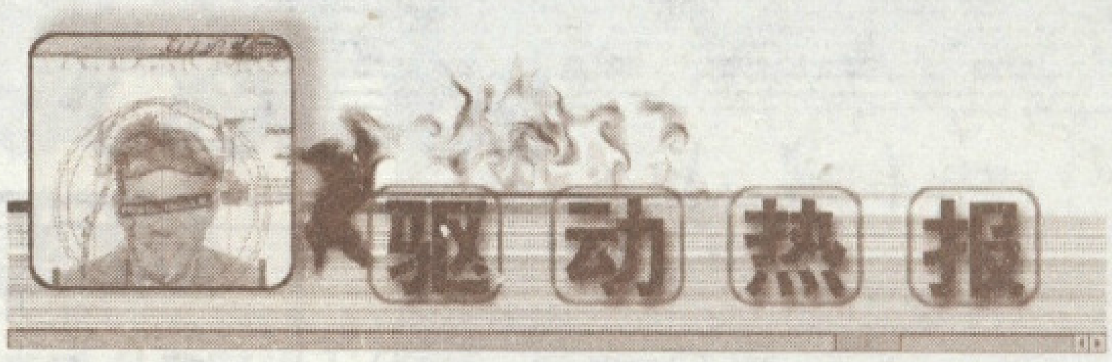
本周PⅢ800已成为新的装机首选，由于销售情况不错，价格开始上涨，下周有缺货的可能。Intel赛扬处理器的更新换代表现得尤为明显，老赛扬只剩下433和533有货，报价分别为400／460元。而新赛扬566步533的后尘进入缺货状态，赛扬Ⅱ667出货量较大，赛扬Ⅱ代600/633/677/700的报价分别为590/610/630/740元。AMD的毒龙系列本周也有小幅上扬，而且还出现了缺货的问题，毒龙650及700两款非常热销的CPU竟然在市场上很难找到。低端的雷鸟则有小幅的降价。

本周各品牌的815EP的板子大量到货，有技嘉、联想、磐英等等，价格不约而同的定在950元左右。笔者认为815EP的性能和815E完全一样，价格也便宜不了多少，爱选哪一种，您自己看着办吧。

本周的内存价格又向“论斤卖”的时代跨出了巨大的一步：HY PC－100 64M和128M的价格分别跌破200元和400元大关。据业界分析人士指出，内存价格虽然已经“一泻千里”，但尚未跌到生产厂家的成本，所以，估计短期内还会继续下跌。另外，本周台湾几大主板芯片组厂商不约而同以修改DDR芯片组的方式推出支持PC133独立型新产品。因为今年DDR内存虽然有望占有2至3成市场，然而主流内存规格仍是SDRAM，所以周末短暂的内存涨价很有可能跟此有关，因为以往的说法是，今年DDR将占有5成以上的市场，SDRAM则会在年底逐渐退出主流市场。



中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	PⅢ800EB	Socket370 散装	1700
	PⅢ700EB	Socket370 散装	1300
	赛扬Ⅱ700A	Socket370 散装 0.18 微米	700
	赛扬Ⅱ633	Socket370 散装 0.18 微米	580
	AMD 雷鸟 1G	散装	1780
	AMD 雷鸟 850	散装	1200
	AMD 毒龙 800	散装	760
	AMD 毒龙 750	散装	660
硬盘	希捷 酷鱼Ⅱ代	20.4G 7200rpm	1050
	希捷 U5	20G 5400rpm 1M DMA100	870
	昆腾 AS	20G 7200rpm 2M	970
	迈拓 金钻六代	20G 7200rpm 2M DMA100	1160
	IBM 75GXP	30G 7200rpm 2M	1250
	IBM 40GV	20G 5400rpm 512k DMA100	950
显卡	小影霸 速龙3000	TNT2 Pro 32M SDRAM	680
	小影霸 速龙3000 PLUS	GeForce2 MX 32M SDRAM	799
	ATI RADEON	32M DDR	1920
	丽台 GeForce 256-DDR	32M DDR	1580
	华硕 V7100	GeForce 2 MX 32M SDRAM	1100
	爱尔莎 影雷者 GTS	GeForce2 GTS.DDR显存	2480
主板	微星 K7T Pro	KT133 Socket A	950
	技嘉 GA-6OXM7E	Intel i815E	1230
	联想 SX2E	Intel i815E	998
	华硕 CUBX-E	Intel 440BX	1030
	华硕 CUSL2	Intel i815E	1210
内存	现代 HY-32M	PC100	100
	现代 HY-64M	PC100	195
	现代 HY-128M	PC133	390
	KingMax 64M	PC133	220
	KingMax 128M	PC133	460
声卡	花王 SV550	YAMAHA OPL5-DS-1芯片	120
	帝盟 MonsterSound MX300	PCI 2.1 64复音硬波表	530
	Sound Blaster Live！Digital	数码版 64硬件复音	580
	Sound Blaster Live！	创新 SB Live！	1350
显示器	LG 775FT	LG未来窗 17英寸 0.24点距	2880
	LG 795FT-PLUS	LG未来窗 17英寸 0.24点距	3680
	Acer 78g	17英寸 纯平 0.25点距	2699
	ViewSonicPF775	17英寸 0.25点距	4400
	PHILIPS 105G	1280×1024自动扫描	1450
	PHILIPS 107G	短颈显像管 TCO 99	2160
光驱	大白鲨 44×	全钢机芯	390
	华硕 50×	50×	390
	宏基 40×	40×	360
外设	Canon BJC-1000SP	喷墨打印机 A4幅面 720dpi	680
	EPSON Stylus Color670	喷墨打印机 1440dpi A4幅面 四色打印	1380
	Microtek C6	36位真彩扫描仪 600×1200dpi EPP/USB接口	699
	紫光 Uniscan 5C+	30位真彩扫描仪 600×1200dpi A4幅面 平台CCD	699



Matrox

2001年1月12日Matrox发布G200/G400/G450显卡MTS Tweak Utility最新调试工具4.00.010官方版For Win98/Me/NT4/2000。这是Matrox发布的G200/G400/G450显卡调试工具。如果您希望让您的G200/G400/G450显卡充分发挥性能，绝对不能错过这一款好工具！新的版本加入了超频功能（适用于G200/400），还加入了对G450以及G200 PCI显卡的支持，在Monitor调整部分加入了5:4与16:10两种模式，当使用NT与2000时会出现需要管理员权限的提示信息。

nVIDIA

2001年1月11日nVIDIA发布nVIDIA TNT、TNT2、GeForce、Quadro、GeForce2、Quadro2系列芯片显卡最新驱动MR.F 3.2加速版For Win9x/Me。这款加速版基于nVIDIA公板驱动4.12.01.0667版，还包括TNTclock 1.2版，Cacheman 3.8版，Creative Unified驱动（Glide模拟器）1.2版。是非常不错的加速版驱动，推荐TNT、TNT2、GeForce、Quadro、GeForce2、Quadro2芯片显卡用户使用。

VIA

2001年1月10日VIA发布威盛VIA 4-IN-1最新驱动4.28版For Win95/98/98SE/NT4/2000。新加入了对Pro266、KT266、PX266、VT8615、VT3133、VT8305芯片的支持，新的AGP驱动（与4.27版相同）可以相当程度地提升VIA芯片组系统的AGP方面效能，inf信息升级为1.20版。

ATI

2001年1月6日ATI发布ATI Radeon显卡最新驱动4.13.7068版For Win9x/Me。新的版本改善了Direct3D以及OpenGL模式下游戏的图象显示质量，TV方面的画质变得难以置信的漂亮，修正了UT中的问题，EMBM能够更好的运行。向大家推荐这款驱动！

本栏目信息由本刊记者和极速网（www.8080.net）联合收集（所有信息截止到2001年1月16日）。

所有驱动程序收录于《水晶宝合》2000年第3期\DRV\下。

编辑导语

不知不觉中寒冬就要离我们远去了，阳光明媚、气候温暖的春天就要来了，哈哈。一想到冬天那刺骨的寒风，我就害怕，打心底里害怕，好在春天来了。想想看，当春天明媚的阳光轻柔地洒落在大地上，鲜嫩的小草悄悄从泥土里探出头来，大树抽出了嫩绿的新芽，我们穿着轻便的春装在广场上放风筝。越想越开心，真是满心的期望呀。

一年之际在于春，你有没有什么好的计划？春天可是工作、学习的好季节呀。记得小时候我很偷懒，天天睡懒觉，一年四季，天天如此。从来不像别的孩子那样早早就起床背英语，或是去跑步。妈妈对我的懒惰一直很生气，天天数落我。记得妈妈总是会这样说：如果是冬天呢，也就算了。可是你看看，现在是春天呀，一年之际在于春，一日之际在于晨。你总是把早上的时间浪费在睡觉上，将来准是一事无成。

可是我从来不闻不问，当作没听见（blush，真是不好意思）。

不过呢，后来有一天，我们班上转来一个very beautiful的女同学，嘿嘿。此外呢，我还发现她家就住我家边上一栋楼里，她每天一早就会起来在楼下读英语。为了能够多多接近一下，我终天在某一天破天荒地在北京时间早晨6:30从床上爬了起来，悄悄地，悄悄地，拿着很少去碰的英语书溜到了楼下，结果她却没在……

我faint……

不过我却发现早起的感觉真是不错，当天英语默写第一次得了满分，不过却招致老师的妒忌。盘问了我半天，怀疑我偷看。早起当然必须建立在睡眠充足的条件之下。像我现在这样，每天奋斗到凌晨才睡，如果再一早起床，几天下来估计走路也会做梦了。

近来编辑部里的小编中，有相当一部分人都中了邪。真的，不骗你。他们都着魔于体育彩票，天天坐在自己的位子上胡思乱想，白日做梦地想去得那个500万。连著名Boss——lrosa都投身于其中，不过lrosa对于自己的行为作了相当精彩的发言：“你们在做什么梦呀？真的想要500万？想什么呢。我？我只是随便支持一下我国的体育及福利事业而已。”当然，听众都吐得一地的，更有甚者连年三十的年夜饭都吐出来了。

看看这群人，真是利欲熏心，尤其是那个叫李什么来着的，天天做发财梦，还搞了个软件来算号码，真是无聊耶。

为了配合他们一下，编者在本期选刊了一篇名为“中国彩票网”的文章，以博诸君一览。

林飞

网站建设规划（上）

上海　黄宝骅

网站制作除了可以按制作的时期分为前期规划，中期制作、发布及后期维护外，还可以按工作性质分成：结构设计、资料收集、美工设计、宣传推广等。

基础知识

首先来了解一下我们平时所说的万维网。WWW（World Wide Web）是指Internet上的许多计算机连接在一起而形成的网络，这些计算机相互或是单向传递信息，包括文字、程序、图象、声音和其他众多多媒体文件。

我们怎么访问这些信息呢?

通过URL和相关的Protocol就可以做到了。

URL，全称Uniform Resource Locator统一资源地址，是通用资源标识URI（Universal Resource Identifier）命名体系规范中的一个分支。顾名思义，URL就是帮助我们在网络上找到所需资源的“路径”，举个例子：

http://www.company.com/welcome/index.html这个地址说明了通过http协议，能够在叫www.company.com的主机上的路径/welcome下找到一个名为index.html的文件。

HTTP（Hypertext Transfer Protocol，超文本传输协议）是用来在Internet上传送超文本的传送协议，它运行在TCP/IP协议之上。其他常用的协议还有文件传输协议FTP（File Transfer Protocol）、远程登录协议Telnet等。

TCP/IP全称Transmission Control Protocol/Internet Protocol（传输控制协议/网际互联协议），最初由DARPA（美国国防高级研究规划局）设计，用于国防相关的工程，现在被广泛的操作系统所支持（包括Windows、WinNT、NetWare、Macintosh等），成了通用的网络协议。

HTML（Hypertext Markup Laguage，超文本标识语言）是WWW上的发布语言、标记性语言或页面格式定义语言，可以用文本编辑器来制作，我们平时见到的网页就是HTML文件。HTML可以插入图形、音频、视频等对象，使其具有极为丰富的网页内容和很强的可观赏性，同时文件本身的体积很小（不包括插入的图像、声音之类额定文件），非常适合在网络上传输，目前版本是4.0。

前期准备篇

1.HTML语言

先要学习HTML超文本语言。也许有人认为有了Frontpage2000和Dreamweaver之类的图形化网页制作工具就不再需要学习HTML语言了，其实这是个很普遍的认识误区。因为即便有强大的软件，但它们都只能自动生成很简单的HTML代码，对于创作复杂的网页结构还不太实用。所以在很多时候，比如用Frontpage做好一个网页后，还经常需要直接在网页的HTML代码里作修改，加以完善，以求达到想要的效果。

另外，懂得HTML语言也可以帮助我们看懂别人做的网页里的结构和特效，从而提高自己的水平，这也是一个学习网页制作的大好机会。

2.工具的选择

除了学习一些基本的HTML语言知识外，一般说来还需要学习诸如网页制作工具、图形工具、网页动画工具、FTP上传工具等常用的软件。下面笔者简单地来介绍一下：

网页制作工具

Frontpage2000是Microsoft公司的产品，包括在Office2000专业版的套装里，支持所见即所得的编辑方式，在站点的管理方面做得很出色。不需要你掌握很深的网页制作技术知识，甚至不需要你了解HTML的基本语法，很适合新手。事实上，如果你会使用MS　Word的话，你很快就会学会使用FrontPage，并发现这其实是一件再简单不过的事，因它的基本使用方法和Word十分相似。

Dreamweaver是Macromedia公司的产品，和Frontpage的功能类似，也是图形化的网页制作工具，还支持层的操作，并且可以避免生成冗余代码。现在，不少网站在招聘网站设计人员时，都要求应聘该职位的人员能熟练地操作Dreamweaver，所以立志于从事网站制作工作的朋友一定要学好Dreamweaver才行。

以上工具同时支持对HTML源代码进行直接编写。

Hotdog是纯代码工具，只支持手写HTML代

码，但由于软件本身包含了很多制作网页时要用到的基本元素，所以笔者认为还是非常顺手的，特别是对于熟悉HTML语言的朋友来说。

图形工具

Photoshop5.5是Adobe公司的产品，是功能非常强大的专业图形软件，可以制作任何你想要的平面效果，其中包含的ImageReady是用于网页图片制作的。缺点是体积庞大，操作比较复杂，非专业人士很难熟练掌握。

Paintshop Pro则是一款小巧玲珑、使用简便的软件，功能也很多，基本上可以满足一般的图形制作，而且最大的优势是完全免费！

另外，还有矢量图形工具如CorelDraw等，可以做出体积很小的矢量图片，缺点是网页上无法直接插入显示。

网页动画工具

ImageReady已经介绍过了，可以制作GIF89a格式的图片。随着图片帧数的增加，动画形象会更丰满，当然体积也会更大。特点是与Photoshop交换作品方便，缺点是制作的位图体积较大。

Flash是Macromedia公司的产品，与Dreamweaver和Fireworks并称网页制作三剑客，可以非常方便地制作动画效果，并根据鼠标事件（Event）来引发一些特效，适合制作交互动画、小游戏。最吸引人的还是作品SWF体积出奇地小，并且可以以插件的形式加入到网页中。通常几分钟的复杂动画才几百k，比起AVI格式真有天壤之别，很多在网上传播的流行音乐的MTV，5分钟左右连图像带歌曲也只有2、3百k，而以压缩比高著称的MP3格式光5分钟的歌曲就要4M呢。Flash近两年来迅速发展，相信成为网络上广为接受的标准格式已经为期不远了。

FTP上传工具

制作好的网页要上传到提供给我们主页空间的服务器后，才能让网友去访问。上传工具将影响到我们对站点更新维护的效率。

CuteFTP是老牌的上传软件，功能强大，使用方便，其中包括支持拖放功能。

UploadNow！是一款中文软件，可以自动把本地站点上更新过的文件上传，避免上传没有更新过的文件，节省上网的时间和费用。

WS-FTP的速度特别快，支持拖放，对有多个站点要维护的朋友比较适用。

3.其它技术

此外，掌握少量的编程技巧和多方面的先进技术也是有益无害的。

首先是脚本语言Javascript和Vbscript，Javascript是Netscape公司的产品，它介于JAVA和HTML之间，是基于对象（Object）和事件驱动（Event Driven）并运行于客户端的编程语言。对于新版本的Netscape Navigator和Internet Explorer的兼容性都相当好。特别是Javascript，不允许访问本地硬盘的安全性及与操作环境无关的跨平台性也对它的推广起了很大作用，在一定程度上可以代替JAVA完成一些网页特效。学过C、C++的朋友会觉得Javascript是一种很容易学的脚本语言。建议先了解DHTML的对象模型再学Javascript。

其次是CGI（Common Gate Interface，通用网关接口），它不同于Javascript，运行于服务器端，动态响应用户的操作（包括用户搜索、提交表单、记数器等），可用任何编译型语言进行编写（如Delphi、C++等）。

ASP（Active Server Pages）是包括HTML标记、文本和脚本命令的文件，使用它可以创建动态、交互的 Web服务器应用程序，并可以组合HTML页、脚本命令和ActiveX组件以创建交互的Web页和基于Web的功能强大的应用程序。

IDC（Internet Database Connector，网络数据库接口）包含于Windows NT Server里的IIS（Internet Information Server），提供了一种网络数据库内容得以发布并可与用户交互的方法，它实际上是一个ISAPI应用程序。

ADO（ActiveX Data Object）可以与ASP结合，以建立提供数据资讯的网页内容，只需在网页页面中执行SQL指令（Structured Query Language，结构化查询语言），让用户在浏览器界面中输入、更新和删除WEB服务器上的数据资料。

PHP（Hypertext Preprocessor）与IIS上的ASP相似，是一种HTML内嵌式的语言。用PHP写出来的Web后端CGI程序，可以很轻易地移植到不同的平台上，而且是免费的。

XML（Extensible Markup Language，可扩展标记语言）是SGML（Standard Generic Markup Language，标准通用标记语言）的一个子集，可以很方便地对结构化数据进行描述，允许用户对自己的标记语言进行定义，实际上提供了一个直接处理Web数据的通用方法。

VRML是一种网上虚拟现实语言，可实现实物虚拟化，由于能在电脑上虚拟真实产品，所以对于商品展示和电子商务的发展起到很大的推动作用。

WML类似于HTML语言，是信息家电上网浏览所使用的，随着更多的人加入到网络中来和信息家电的普及，WML可能发展到像HTML一样成为一种标准。

总体规划篇

设计网站需要考虑的因素非常多，从前期网站开发时的设计、规划，到中期的资料收集、页面美工，再到最后的调试、发布、宣传是一个庞大的工程，要花费大量的时间和金钱。所以能找些志同道合的朋友一起来做比较现实，最好大家各自有各自的特色，每人负责自己拿手的方面，管理最熟悉的版面。也可以按别的标准来分工协作，比如一人收集整理资料，一人做美工，文笔出色的搞创作，外文过硬的做翻译，工作学习不怎么忙的人负责维护，站点的全局结构布局则一起讨论决定，总之各取所长，各司其职，各尽所能就是了。

1.站点的访客定位

只有确定了自己服务的对象是谁，才能有的放矢地投其所好，在内容选取、美工设计、划分栏目各方面尽力做到合理，并吸引住更多的眼球。就个人站点而言，其目的大多是为了展示自我的风采，为众多有共同兴趣爱好的朋友提供其所需的咨询和资源。所以把访问者定位于和自己年龄相仿的网友是比较合适的，按这部分网友的兴趣把内容收集起来，加以分类整理就可以大致上确定站点的发展方向了。当然，在站点正式运作后，也可以通过调查表单和E-mail来了解访问者对站点的看法和建议，从而及时作出调整和修改，让站点更适合来访者的口味。

2.站点的主题选择

可选择的范围很广，但建议选自己擅长的或者非常喜欢的，并且立志做到最好。因为网络上各种各样的咨询信息很多，别人可以轻易地在知名站点查找几乎所有自己想要的信息，但可能要花上不少时间或只能找到一部分信息，所以我们要关注的是怎样节省网友的时间，让他能更快更便捷地找到想要的内容，这就是我们和那些知名的大站点竞争的焦点了。

往往内容特别丰富多彩的站点都有一个致命的弱点，那就是查找信息困难。为什么会这样呢？其实原因很简单，正是因为注意面面俱到，使内容太多、太杂，网友查一个消息要点上很多次鼠标，而且还会像进了大观园一样找不到来时的“路”。最难的是这个弱点没法克服，只能使用导航栏和有条理的索引来缓和。所以笔者不建议大家做这种“面面俱到、什么都有”的站点。

如果有时间的话，还可以自己写些文件放上去。不管是散文、小说还是软件教程，甚至是游戏攻略也行，只要有你的特色，相信一定会被网友接受的。

3.站点整体风格的确定

知道了什么样的人会来以及要做什么样的内容，就可以确定需要什么样的风格了。如果有美工基础的话，只要再加上少许的创意，就可以做出非同一般的效果。让人看一眼就留下深刻印象的站点，无论对于吸引眼球还是增加回头率都是大有裨益的。

另外，风格是非常抽象的概念，往往要结合整个站点来看，而且不同的人其审美观也不同，对于风格的喜好也很不同。所以想使每一个人都满意是不可能的，重要的是让自己先满意，再照顾忠实的支持者。如果站点内容范围不太广，属于相同的主题，可以考虑整个站点设计为同一种风格；但如果各栏目的差异很大，比如站点里既有严肃的军事栏目，又有轻松活泼的动漫栏目，很显然将这两者设计成各有特色的风格会更使人感觉舒适。可是不管用什么风格，都要记住风格是为主题服务的，也就是要让它做好衬托气氛的任务，而不是单纯地照搬照抄别人的特色，因为也许那并不适合你的站点。

4.浏览器版本和分辨率

不同的浏览器对网页会做出不同的显示，在Internet Explorer里非常漂亮的页面，用Netscape Navigator显示可能是一团糟。所以即使在现在这种IE一统天下的时候，也要考虑少数的其它用户，也许他们正是你的潜在访客，你总不愿意因为自己的懒惰而失去他们吧。把每个网页都放在两种浏览器里看看，有什么问题马上解决。如果考虑到和旧版本的兼容性就更好了，因为有些新的网页技术老版本的浏览器并不支持。

1024×768、800×600、640×480是使用最多的 3 种分辨率，一个网页能在这 3 种分辨率里都很好地显示是最好的，但如果不行的话，请最先考虑800×600，因为现在大多数人都在使用它。具体做法：可以在网页里做个表格，并且把宽度设置为“100%”，而不是具体的像素值，这样一来，网页就会在不同的分辨率里自动调整。

（下转60页）

中国彩票网

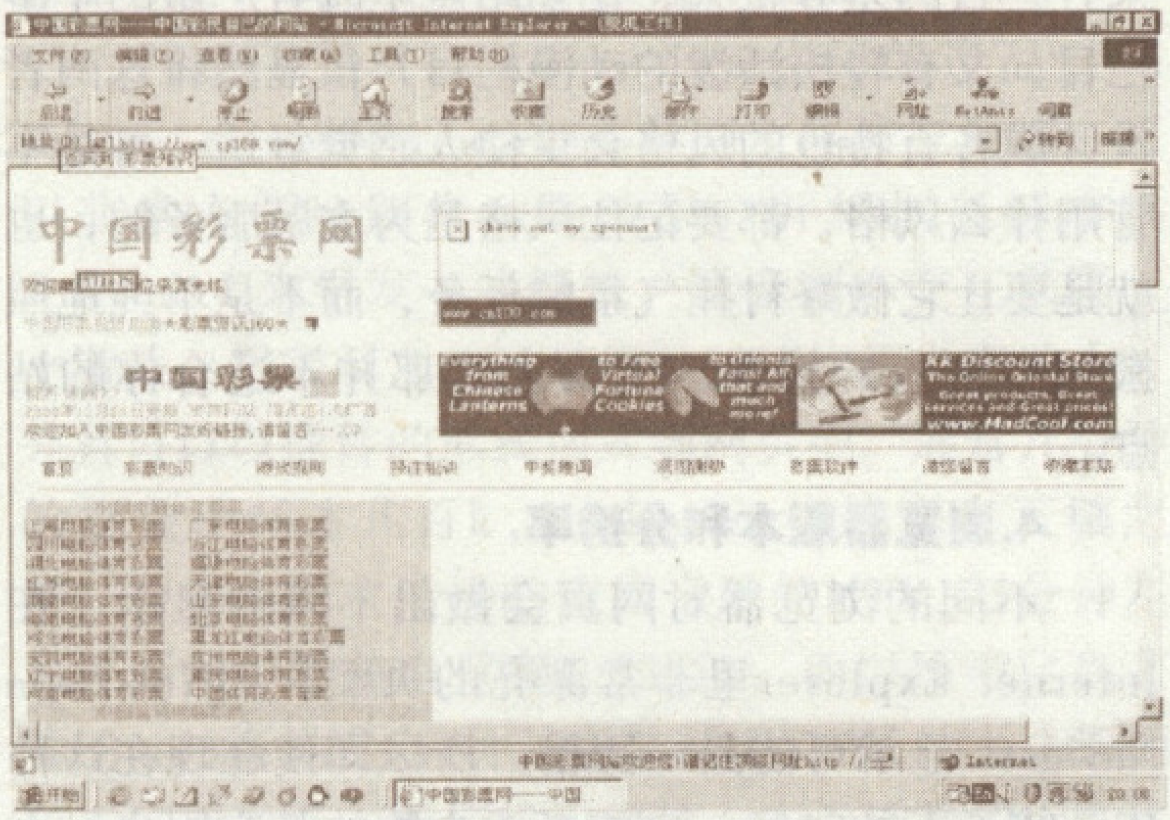
上海　孙捷

当你走在街上的时候，会看到大大小小的彩票销售点；有体育彩票、福利彩票；有电脑型的，也有传统型的。彩票！什么是彩票？英国《不列颠百科全书》中的解释是通过抽签摇彩，凭机会在一定范围的人群中分配奖品或奖金。而法国人的解释更为幽默，他们把政府发行彩票比喻成向公众推销机会和希望，公众认购彩票则是微笑纳税。不管怎么说反正就是碰碰运气。随着彩票种类的增多，购买彩票的彩民队伍也在不断扩大，因此各类相关的网站也就应运而生了。

中国彩票

网址：http://www.cp168.com

该站所提供的信息十分全面，主要分5个栏目：



彩票知识：向你介绍国内彩票发展情况及一些与彩票相关的知识。

游戏规则：阐述各类彩票参加方法及中奖细则。

观图测势：在这个栏目中，你可以检阅各地区体育、福利彩票的历史资料以及直观的K线图。

中奖趣闻：在这里你可以了解到一些发生在彩民中间的趣闻。

彩票软件：有大量计算彩票号码的软件，帮你早圆发财梦。

该站的信息量之大令人咋舌，在首页页面的左下方有一个排列得密密麻麻的表格，在表格里有国内20个省、市、地区的体育彩票和福利彩票的最新发行信息。

在最新彩票信息的右边有一个非常有趣的各地彩票随机选号系统，该系统可以随机产生22个省、市、地区的体育彩票和福利彩票的号码，当然这只是预测性的，真的要购买彩票还是要去发行点。

网站栏目里有关彩票知识的内容相当不错，虽然少了一点。里面有关于彩票的各种详细信息，包括世界彩票联合会、中国彩票协会、中国体育彩票的介绍等内容。彩票买得多了，也要了解一些相关的知识。

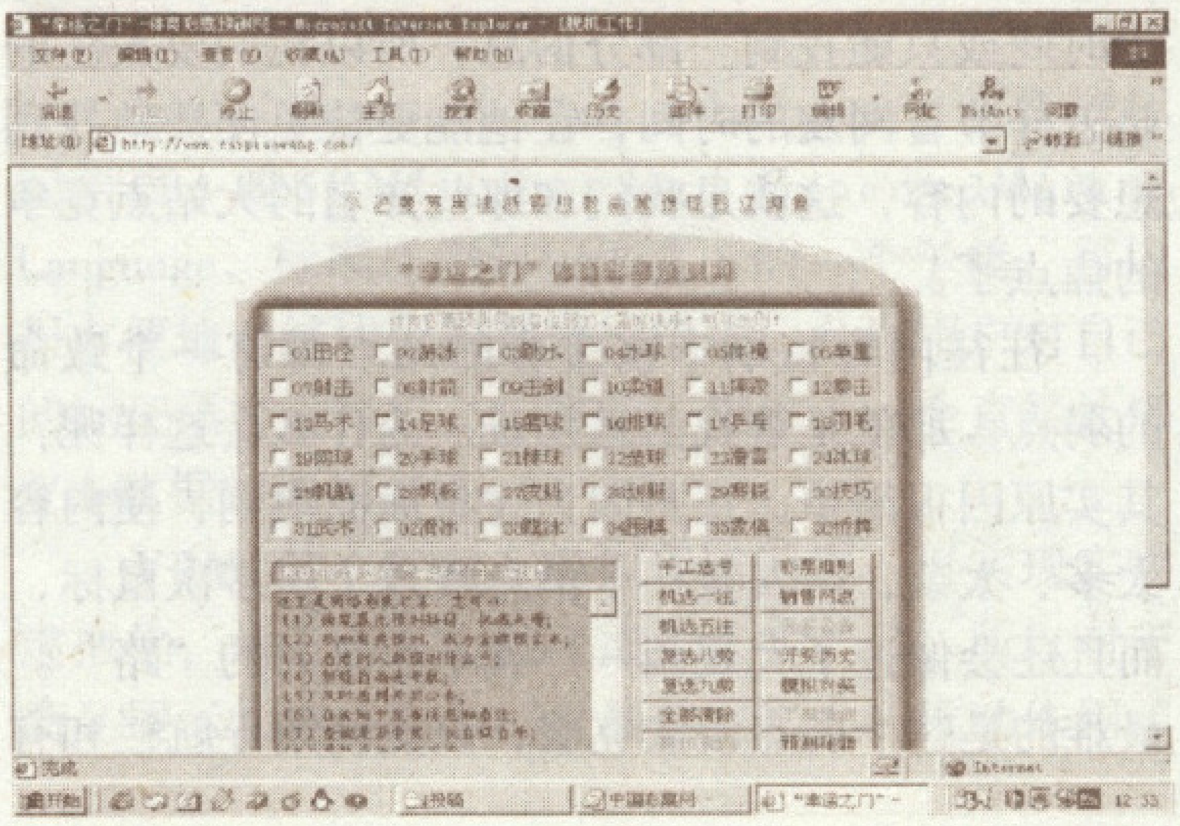
“幸运之门”

网址：http://www.caipiaowang.com

该站主要介绍各地的体育彩票，包括京、沪、粤、苏、津、浙等十多个城市和地区。如果是北京的朋友可以通过该网站进行本地彩票在线订购。另外，“幸运之门”还设有开奖历史、彩票细则、模拟对奖等专栏以供参考。

网站的首页是一个中国体育彩票的选号窗口，36个号码——代表36项体育运动组成的复选表单。下面是16个栏目选项，有手工选号、下期预测、预测秘籍、模拟兑奖等。

其中预测秘籍和模拟兑奖是比较有趣的栏目。虽然彩票号码的出现几乎没有什么规律可言，不过可以参考一些规律，能不能中奖还是需要运气和造化。预测秘籍应该就是一些彩票热爱者总结出的一些规律，不能不信，也不能全信。模拟兑奖可以帮助判别彩票是否中奖，先选择彩票的一注号码，并选择对奖期号，按“模拟对奖”即可。也可以纯粹玩一玩，先按“机选一注”，再按“模拟对奖”即可。



上海福利彩票

网址：http://www.swlc.sh.cn

针对上海地区各类彩票所开设的网站，设有开奖公告、彩民聊天、投注地点、概率分析和游戏规则。此外该站点还建立了一个网上对奖系统，你只要先选择彩票类型（幸运7、天天选3、天天选4、传统型、中华风采），然后输入相对应的数字，即可获得中奖信息。

网站的首页是最新的开奖公告，里面有幸运7、天天选3、天天选4、传统型、中华风采5种上海地区的彩票的当期中奖号码。点击下面的详情可以看到该期彩票具体的开奖情况，包括中奖类型、中奖注数、每注奖额、各奖小计4个小项。

左边是公告栏和新新闻，公告栏是关于上海地区彩票的一些特殊信息，比如中奖处理的新办法，开奖时间变动。新新闻是关于彩票方面的一些

来自世界各地的新消息。

最下面的是这个网站最最有趣的地方——彩金招领。一些没有人去兑领的奖项都在这里公布，提醒中奖者去及时领取奖金。天下竟然有中了奖不去领的，真是笑死人了。不过呢，也可以看出主办者用心良苦呀。

中国公益彩票网

网址：http://www.welfareloottery.net

公益彩票网共设新闻速递、聚彩阁、大观园、搏彩常识、游戏规则5大版块。

新闻速递：报道各类彩票相关的新闻和彩票购买者的趣闻。

聚彩阁：彩票将有可能成为继邮票、钱币、电话卡之后第四大类百姓收藏品，该版块为你介绍彩票收藏指南等信息。

大观园：介绍彩票概念、特色、用途、历史

和发展趋势。

搏彩常识：入门知识、彩票的类型及玩法、彩票投资的心理准备和彩票投资的基本知识。

游戏规则：介绍电脑型体育彩票游戏规则和风采福利彩票摇奖情况。

该网站内容主要是对中国公益彩票情况的一些介绍，内容应该还算丰富，有不少用得上的知识。加上即时的新闻栏目，可以让人们及时了解彩票的一些变化，早早有个准备。

其它相关网站：

河南彩票网 http://www.cqwl.com.cn
中国彩票六合网 http://www.cp188.com
彩票天地 http://go.163.com/~georgexu
彩票之友 http://www.hj168.com
上海体育彩票
http://202.96.210.241/sport/sports/caipiao/
四川体育彩票 http://netglow.126.com
湖北体育彩票 http://hbdc.126.com
江苏体育彩票 http://jslottery.363.net
湖南体育彩票 http://netlows.com
河北体育彩票 http://www.tycp.org
安徽体育彩票 http://netglow.126.com
辽宁体育彩票 http://www.hj168.com
河南体育彩票 http://www.cnwl.net
广东体育彩票 http://www.gdlottery.com
浙江体育彩票 http://www.cp158.com
福建体育彩票 http://hyz.xiloo.com
天津体育彩票 http://tjcaipiao.top2263.net
山东体育彩票 http://www.cp168.com
黑龙江体育彩票 http://www.hljtcp.com
贵州体育彩票 http://www.netglows.com
重庆体育彩票 http://netglow.126.com

网络个人安全问题谈

江苏 蒋楠

随着互联网的普及，上因特网的人越来越多，其中也有很多所谓的黑客爱好者，而且现在网上黑客软件随处都有下载，针对个人的尤其多。专业网站自有专门的安全机构负责，只苦了我们这些个人上网用户。所以现在个人网络安全问题又再次被提出。

笔者在网上也摸爬滚打了几年，也算有点经验了吧。最近笔者把个人防黑应注意的几点汇总了一下，对于个人用户来说，网络安全应该包括两个方面：系统安全和信息安全，阐述如下：

系统安全

系统安全是指用户的操作系统不受侵犯。目前一般网民用的大多是Win9x系列的操作系统。（有人会说：我用的可是WinMe。其实WinMe和Win9x系列的内核是相同的，至少从安全的角度来说是一样的）。Windows系统向来以bug多闻名于世。其内核脆弱，容易崩溃，也就是通常说的死机。此外，它提供的网络工具有限，安全性差。加之Microsoft公司产品的一贯作风：软件先行，补丁压阵。由此可以想见系统安全问题的严峻性。

中国有句古话，知己知彼，百战不殆。要想防黑，首先要知道别人是怎么黑你的。

下面是一个模拟的攻击实录。

（黑：攻击者 / 菜：被攻击者 / 虾：菜的朋友，网络高手。）

黑：今天在聊天室里见到一个小子，乱吐脏水，大放厥词，我看不顺眼，决定搞他一下。先搞清楚他的IP地址（注：IP地址相当于你在网上的地址。别人只有通过IP地址才能找到你）。好，现在我可以开着IP Hacker1.0（注：此工具能看谁与自己建立连接）等那个傻瓜上钩了，哈哈。

（过了一会。）

黑：好，那小子的地址被我找着了，哈哈，死吧（一颗原子弹投向了菜）。

菜：怎，怎么死机了，奇怪。

虾：你是被人炸了，你的IP地址暴露了（注：看别人IP地址其实不难，难就难在让别人和你连接，通用的方法一是在支持HTML语法的聊天室中用上述代码，一是用oicq把你加为好友，还有用嗅探器及直接查聊天室的用户名单，不过后两种不常用），别人知道你的地址就可以炸掉你。

菜：这如何是好。那个聊天室我是一定要去的呀。

虾：没事，装一个天网个人防火墙就可以挡住他的炸弹攻击。

（又过了一会，黑看到菜又来了）

黑：嘿嘿，那小子又来了，看我的手段（原子弹再次出手）。咦，怎么我抛了若干颗都没炸死他？难道他、他装了防火墙？哼，以为装了防火墙就没事了，看我的。

```
<script language="javascript"> n=1;do{window.open('')}while(n==1);width="1";</script>
```

（**注**：黑已关掉了Javascript。）

菜：不好了，救命啊，怎么这么多窗口啊，怎么停不住啊，虾，快来啊。（虾一个箭步冲上去把菜的聊天室窗口给关了，窗口才不再开下去。）

菜：吓死我了，怎么搞的？这么折腾我可受不了。

虾：你中了别人的聊天室炸弹了，这种炸弹是利用Script语言写的，是专门针对浏览器的。对付这种炸弹防火墙是无能为力的，短期的就是立即关掉中炸弹的窗口，长期的就是在工具/Internet选项的高级中关掉Script。

（为了不再被炸，菜选了后者，又过了一会，菜又回来了。）

黑：这小子倒挺顽强，还敢来？这回让你走远点。于是，黑又搬出他的法宝：浏览器炸弹。

（可这回菜纹丝不动。）

黑：惨了，我搞不掉他了。怎么办呢，真是………………

菜：哈哈，这回搞不了我了吧，我找MM聊天去。

（菜电脑水平不行，骗小女孩的工夫倒蛮不错，一会儿就和一个小女孩谈得火热。）

黑：（嘿嘿，你这呆子，我就是那个小女

孩啊，哈哈。）哥哥，我怎么跟你联系呢？我好好好想你哦！

菜：好妹妹，想和我联系你就说么，你不说我怎么会知道你想和我联系呢？我不会说你不想和我联系我偏要你和我联系，你不说你不想和我联系我就偏要与你联系的。好，告诉你吧，我的Oicq号是10091073，E-mail是cainiao@sina.com，你的呢？

黑：我的呀，不告诉你，下次在Oicq中再告诉你，好吗？好了，我来找你了。

（黑向邮箱中寄出了一封信，中间的附件是一个flash动画，是已经编译了的可执行文件，然后把YAI的服务端绑在了Flash动画上。）

（**注**：YAI是一种木马，就是一种在远端能控制你机子的程序）

黑：我给你寄了一封信，里面有我最喜欢的一幅动画，你看看呢。

菜：好啊。嗯，这个动画果然好看。咦，怎、怎么我的浏览器关了？啊，怎么我的鼠标动不了了？啊，怎么我的桌面被换掉了。啊，不要，不要把我最喜欢的图片删掉，啊，呜，呜，你们太坏了。虾，快来帮帮我。

虾：（跑过来把猫关了）你是中木马了，对你说过多少次了，不要乱下载东西，真是的。

菜：那现在怎么办？

虾：没办法了，你有没有The Cleaner?（注：这是个专门查杀木马的软件，能杀上百种木马），没有的话就用金山毒霸好了。

菜：快点啊，还有MM等我呢。

（过了10分钟，菜又上了Oicq。）

黑：这小子又来了，看样子是木马失效了，没办法，先和他吹吹吧。（过了一会，黑拿到了菜的IP地址）嘿嘿，小子我还有招呢。你等着。

（黑拿出了Oicq Bomber3.0，填入了端口号和IP地址然后按下了发射键，一会工夫，菜就下线了。）

菜：虾，快来，我的QQ上不去了，好多人来找我啊（注：这是被Oicq Bomber攻击的显著特征，它通过模仿你的端口号和IP地址随机向别的QQ上发消息，别人一旦回应，人一多，就把你陷进去了。）

（旁白：这小子真背。）

虾：你是中了Oicq炸弹，没办法了，我给你一个砍信机好了，再被人攻击你就用砍信机上线砍消息。实在不行就下一次再上。用2000版可能好一点。

（经过这么折腾，菜再没有玩QQ的兴趣了，他又回到了聊天室。）

黑：今天也累了，那小子也没什么漏洞了，走之前我再给他一个永久的纪念吧。

（黑又给菜写了一封信，信里面又带了一个附件，不过这次是HTML格式的了，不再是可执行文件了。然后黑走了，但是故事并没有完……）

晚上，菜去收信，又看到那个"小女孩"的信，本来菜是充满了疑心，但是看到里面写了几个字：我把我的详细信息写在了附件里，你看看啊。而附件又是HTML格式，于是菜放心地打开了附件。里面是一个女孩的星座和身高的资料，最令菜遐想的是女孩的三围。这时菜发现了文件中间有一个按钮，前面的说明写的是只要点一下就能到这个女孩自己的网站，而网站里有女孩的一切。然后他发现浏览器弹出了一个对话框，大意是ActiveX控件将与网页发生交互，是否继续，菜想都没想就点了是。然后……

深夜，菜在虾的帮助下正在重新向机算机里安装软件。

故事说完了，如果你是菜，你应该怎么做？

1.不要在公开场合乱灌水，也不要乱骂人，总之，在网上要收敛点好，这样就不太会成为攻击目标。

2.一定要装防火墙，现在有很多人不能分清病毒防火墙和网络防火墙，以为装了KV3000就没事了，却不知它防不了炸弹。

3.不要轻易让别人加你为好友，因为这是搞到一个人的IP地址最容易的方法。

4.尽量不要到支持HTML语法的聊天室去。如果去，一定要把能关的（Script和ActiveX等）都关掉。

5.对不太熟的人不要把自己的QQ号和E-mail地址留给他们。

6.最好把c:\windows\command里的format.bat更名。因为有很多代码可以调用它的。

7.收到的信里面如果有附件，而且又是.exe或.bat或.zip之类，一定要用杀毒软件好好扫一扫，病毒库要快快更新。

8.不要轻易相信别人，很多破坏高手善于扮演任何角色，而且多以女孩面目出现。

做到以上8点，我想你的系统应该是挺安全的了。这就是我说的系统安全。

信息安全

现在是信息社会，我想没人会否认信息的重要性。但你的信息会不会被人知道呢？举个简单的例子，你愿不愿意你的拨号帐户和你的信用卡帐户被别人知道呢？我想没人会愿意吧。现在那些黑客爱好者的兴趣已经由攻击别人的系统改为偷取别人的信息了，因为信息意味着财富，关系到大家的切身利益，所以，从某种程度上来说，信息安全比系统安全更加重要。

应该知道，我们是通过表格来注册和提交个人信息的，程序会把这些信息打包发送到目的地，在传送到目的地的过程中需要经过一系列的网站中转，当然被传送的信息就很容易在所经过的网路上留下自己的踪迹，如果这些信息被某些有心人利用，就大大不妙了，这意味着你的信息可能就不安全了。虽然这种几率不是太大，但是万一有那么一次，你想哭可都来不及了。

现在，我向大家总结几条经验，希望对大家有点帮助。

1.不要运行来历不明邮件中的附件。因为其中可能含有木马的服务端。特别是在聊天室和Oicq里认识的人，如说什么“这是个好东东啊，请用用啊”或“这是我的……”的话时更要注意。如果一定要收的话，就一定要运行最新版的杀毒软件。

2.尽量不要留Cookie，Cookie是一种Web服务器发送到电脑里的数据文件，它记录了诸如用户名、口令和用户兴趣等资料，它有一定的好处，譬如说登入网站就不要输入密码（其实是服务器到你机子上的c:\windows\cookies中读取了信息。），但也有不好的地方。首先是有些Cookie是被设计成始终驻留在计算机中收集个人资料，这样你的资料就会被网站拿走，好一点的就向你的邮箱里发发广告，如果碰上居心不良的你也只好自认倒霉了。所以我建议，最好把Cookie关掉。怎么关？很简单，到IE的Internet选项中找“安全”，选“自定义”，你就会找到啦。

3.密码安全一定要注意。不要用很容易就能猜到的密码，象生日、电话号码、名字、常用单词、8位以下的数字做密码。因为这些都是很容易就可以被枚举法攻破的。最好的密码是8位以上，大小写搀杂，再加以数字和特殊符号，这样的密码就很难攻破。最好在不同的系统上用不同的用户名和密码名。

4.屏蔽掉ActiveX控件，因为它已经被证实不安全。还有什么Javascript和Java Applet等等，反正能不要的就尽量不要，安全第一。

5.定期删掉缓存文件，这里也是安全隐患，你的个人资料可能有很多都在这里了呦。它在c:\windows\Temporary Internet Files里，可以在Internet选项的常规中找到如何删掉它。

6.不要轻易暴露自己真实的资料，在外边网站登记的时候最好用假名字，安全第一。

7.填表单时看清楚是不是在你要去的网站，现在网上有很多“中间网站”，对你们说，它是主机，对真正的主机来说，它是客户。它夹在你和主机之间，盗取你的帐号，再传给真正的主机。这种主机做得好的话，你根本就不会发现，所以你一定要注意自己是不是在你要去的网站。要注意，一定要把Script关了，因为Script可以模仿真实的情况，使你看不出破绽。

8.对个人用户来说，IPX协议是多余的，删掉它。Windows网络客户也是多余的，必须删掉。否则，你将会面临Net BIOS漏洞的折磨。

做到这8点，想得到你的信息的人就要掂量掂量自己的能力了。

现在网络还处于无序状态，网络安全任重道远，各位还是小心为妙，小心驶得万年船。

（下转55页）

5.尊重版权

互联网的精神是“共享”，但这并不意味着你可以随便抄袭别人的作品，因为网上的作品也是某个人或某些人辛勤劳动的成果，不管在什么情况下剽窃都是不道德的行为！甚至会引起法律问题：在外国版权问题受到重视是由来已久的。美国的MP3.COM网站因为向网友提供无版权的MP3音乐，而被唱片公司联名告上法庭；Napster公司因为发布了同名网络音乐搜索软件而被告得一败涂地，现在还在停业整顿中；中国在版权问题上的立法和执法上历来都比较薄弱，但著名的原创文学网站榕树下和未经授权就出版榕树下网站原创作品的某家出版社对簿公堂，而法院最终判决榕树下网站胜诉，就意味着中国在版权问题上有法可依，有法必依的时代来到了。所以在转载别人作品的时候要先征得对方同意，并在网站上注明作者和其他相关信息，“先斩后奏”、甚至“光斩不奏”的做法只会害了自己。

（待续）

站长小语

“来来网网”

新的世纪在我们眼里真的和第二天没有什么区别，天天周而复始的生活、学习、工作，渐渐麻木了的心何时能再度年轻呢？可是说这些话的时候又觉得可笑，我们不年轻谁年轻呢？难道是老编……（别说出去，我怕扣奖金）

在上个世纪，小站后院的几个居民（死耗子、真嗣等）“阴谋策划”了一场聚会，站长们在无理由拒绝的条件下，“不得不”出席。虽说这年头不许大操大办，不利于党风廉政建设，但是，凭着“只要高兴就好的”基本路线原则，每人被无偿剥削30大元，作为活动经费。可是对云起来说，这30元人民币却颇有“云深不知处”的意境，因为我根本不知道交付到这个聚会的哪个部门。

云起：“喂！喂，Ken你交了吗？”

Ken：“啊？交什么？”（没睡醒……）

狂人：“啊？我交了50元！”

看来，没有什么可以掩盖我们混入人民内部骗吃骗喝的“罪行”，作为对自己不良行为的补偿，决定在聚会后的大餐中，由Ken来付账，以表明他痛改前非之决心。（Ken：为什么受伤的总是我……）

总之，聚会是成功的，网上网下的故事还在继续，有这些到场与未到场的朋友们的支持与厚爱，我们又有什么理由不去努力呢？

庐山真面目的背后，一定有很多朋友留下了遗憾，这时候就出现了一种机器——照相机来进行弥补。而这次聚会的弥补活动却变成了终身的遗憾，所有的青蛙王子和恐龙公主在XX（实在记不得是谁的照相技术如此高超）数码像机下，变得惨不忍睹、血肉模糊……（此处删去35字，内容过于血腥，少儿不宜。）拿起照片，放眼望去，几乎是《生化危机》+《午夜凶铃》的主角聚会。虽说现在COSPLAY的大赛在世界各地举办得如火如荼，但是能如此逼真地演绎恐怖游戏的也是非后院居民莫属，回头想想，还是把已经下载的照片扔出硬盘，再将硬盘低格加高格，省得一日突然发现这些照片，吓自己一跳。我本人对现在网络上流行的鬼影魅照是极为反感，就再也不要从自己这里流向网络世界一批恐怖照片了……

今天很想跟大家谈论一些网络现象，比如聊天室。

中国足球队的发展有它的各种情况的限制，而网络的无限带给了聊天室新的生机，每个上网的朋友都会有聊天室的经验吧，因为那里就是网络上的酒吧和茶馆。进来聊聊，问侯一下新朋老友，交流信息，宣泄感情，这里是好去处。可是面对聊天室里捣乱的人士，就只有请他离开了，在网络专属名词里，这个动作叫做“踢”。偶然问问自己的几个已经荣升网管的朋友，当网管的滋味如何时，真是酸甜苦辣人自知。在每个聊天室里的网管现在大多都是国脚级的选手了，每天的工作除了“踢”就是“踢”，比足球队的队员训练还刻苦，真是难为他们了。特别是一些自费上网的朋友，在聊天室里看网管和捣乱的人士车轮大战，真说不上是一种休闲娱乐，而且影响自己的网络速度和网络心情。更倒霉的是自费上网的网管，天天自己掏钱，就是为了和别人“踢”，每天踢出去的人比和自己聊天的人多，也许本是为了在网络上提高一下自己的知名度，GG们借此机会可以认识更多的MM，计划全部泡汤。失之东隅收之桑榆，成为一代国脚并不是他们所望吧。玩笑归玩笑，这真不是什么好的现象。到现在我都不明白，在聊天室里刷屏和污言秽语有什么意义呢？

“网络无限”，这是在当初看大友克洋先生的影片时记忆很深的台词，但是，当时还不知道什么是网络，只知道那是个自由的空间，你可以随意设计自己的形象、个性、状态，你做什么、想什么没有人去干涉。现在，已经生活在网络的世界中，原来网络不像那时想的那么简单，网络也和现实社会一样，在那里你有自己的朋友、知己，就算你们相隔万水千山，素未谋面。你的一言一行都会给别人带来影响，有人会对你爱慕，或是厌恶。所以说，其实网络并不自由。但是网络的确是无限的，现实中或多或少的限制在网络上是很少遇到的，时间和距离应该是社区中的两大限制级，可是在网络上就很少体现，唯一的遗憾就是你还需要电脑和电线，但是这个遗憾也快成为历史了，无线网络的诞生可以使你随时随地地Online。真不敢想象，在未来，是我们控制网络还是网络控制我们，如果真变成了《骇客帝国》里的人体电池就是永远的悲哀了。

所以，希望人们善待自己，善待网络。网络无极限，人心有准绳。

WinZip使用探秘

天津 韶亚军

WinZip是目前Windows操作系统下的最为流行的压缩解压缩软件之一，它除了能够压缩和解压缩文件外，还有一些鲜为人知的特殊用处，而往往这些功能又能帮助我们解决一些非常实际的问题。下面举几个例子说明，希望能够抛砖引玉，给大家一点儿启发。

一、自解压文件修复器

有时候，我们在Windows资源管理器里双击一个EXE文件时，会弹出“WinZip EXE-SelfExtractor file is corrupt,possible it is damaged or disk transfer error”的警告框，此时文件不能被执行。其实这种EXE文件不是一般的Windows下的EXE文件，而是用WinZip生成的自解压文件，在文件头上出了点问题，所以不能被解压。我们可以通过下面的两种方法来解决：

1.运行WinZip软件，再打开这个EXE文件（在打开文件中选择文件类型为“Archives, encoded, and .exe files”，在打开之前最好备份一下，以免不测），如图1所示（注意标题条上的AuthorWare.exe字样）。然后直接解压或重新制作成自解压文件就可以使用其中的文件了。其实这种方法还可以扩展到其它的压缩解压缩软件，压缩解压缩软件一般都能

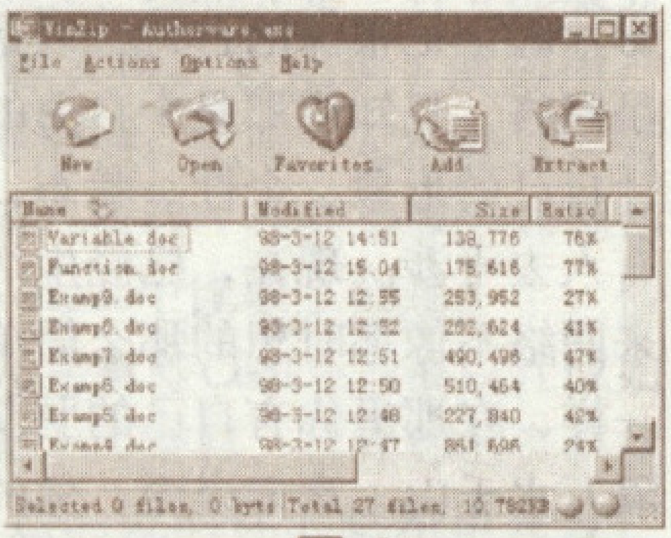


图 1

图 2

够打开用它自己制作的自解压文件（WinAce除外），这样以后就不会为一个不能解压的文件而发愁了。

2.如果这样的方法还是不行的话，可以使用一个叫做“自解压压缩包恢复工具”的软件，它可以从 http://www.protect-me.com上下载该软件，文件名为pserecovery.zip，大小为73k，它是一个简体中文版的绿色软件，解压缩后就可以直接运行了。使用起来也很简单，只要单击“选择并恢复文件[S]”钮就可以打开EXE文件并将EXE文件先备份（好习惯）然后再修复，并有提示信息出现。（见图2）

二、备份指定日期文件

使用电脑免不了要时常备份文件（这个我想丢失过电脑资料的用户还是深有体会的），但是如果我们每天的工作量比较大，而且生成的文件不在同一文件夹下，这样备份起来就必须进入相应的文件夹下将文件拷贝出来，再为它们建立同名的文件夹，再将它拷贝到备份的文件夹下，这样做非常麻烦。其实笔者在使用WinZip的过程中发现了一个非常好的方法，介绍给大家：

1.点击“开始”\“查找”（或者直接按下Win+F键），并点击选中“日期”标签，选中“查找所有文件”，再选择过滤方式为“修改时间”，同时将介于日期的前后均调整为当天日期，如笔者调整为2000年11月6日和2000年12月31日，即只有在2000年11月6日和2000年12月31日之内修改过的文件才会被查找（见图3）；

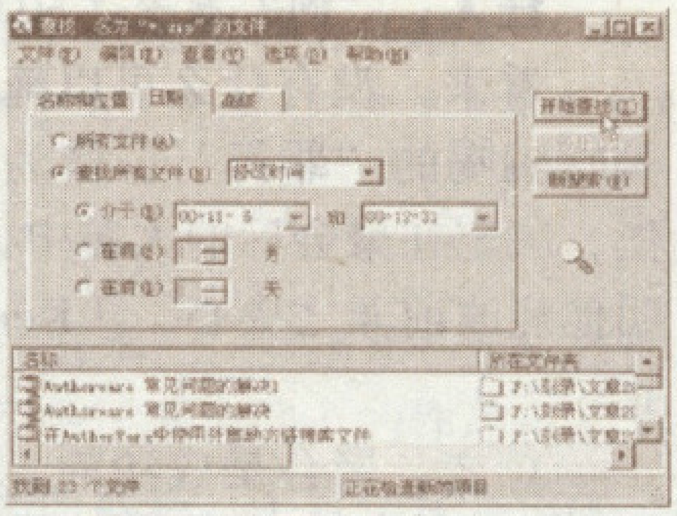


图 3

2.设置查找区域为所有的软盘、硬盘、光盘及网络驱动器，单击“查找”钮，此时Windows就会把当天修改过的文件全部查找出来，放在窗口中；

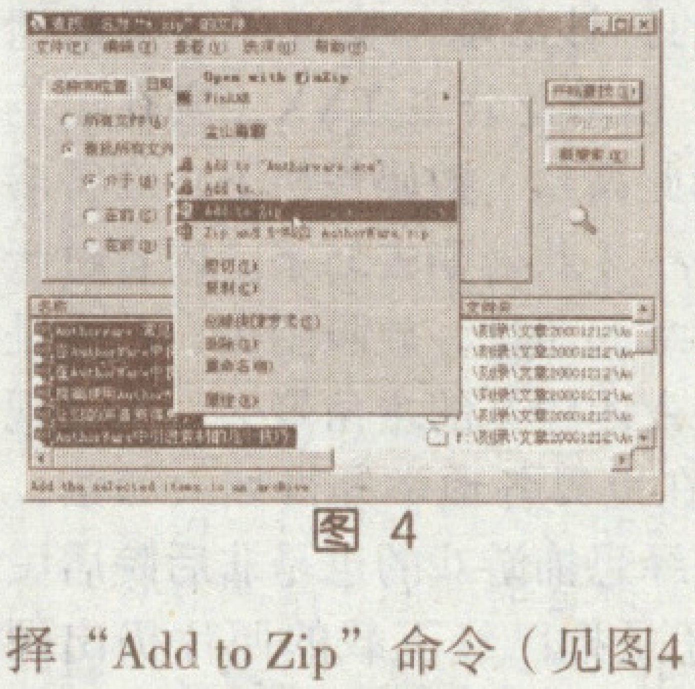


图 4

3.安装WinZip软件，一路确定；

4.右击这些查找到的文件，并在弹出的快捷菜单中选择“Add to Zip”命令（见图4）；

5.在弹出的窗口中输入文件名，并选中“Save Extra Folder Info ”选项，必要时也可以点击

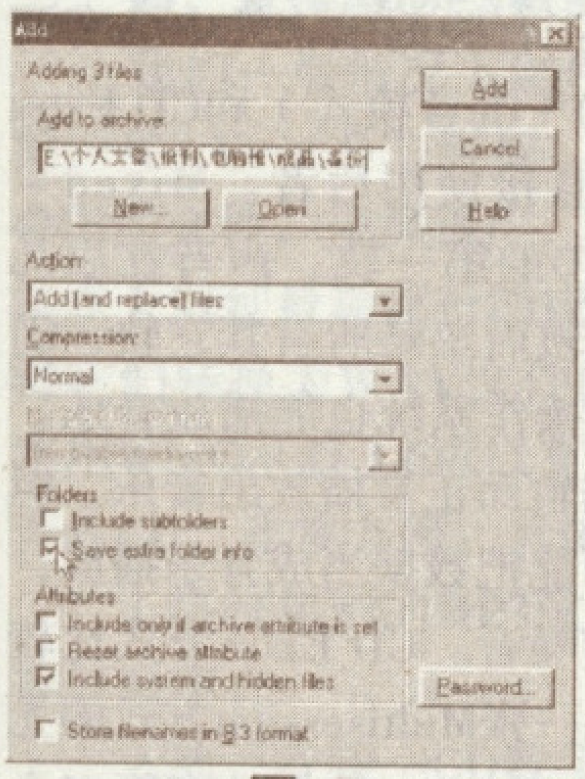


图 5

“Password”按钮来设置密码（见图5），最后点击“Add”钮，一个带文件夹信息的压缩文件就制作完成了；

6.要想还原这些备份文件，只需要把这个ZIP文件拷贝到某磁盘的根目录下，再选中它，右击，选择“Extract to”（见图6）命令，WinZip就会把压缩包里的文件连同文件夹一起释放，即它会将压缩的文件释放到相应的文件夹中，不过由于是备份文件，所以极有可能会弹出窗口来问您是否覆盖原来的文件，一般情况下选择“Yes to All”即可（见图7）；

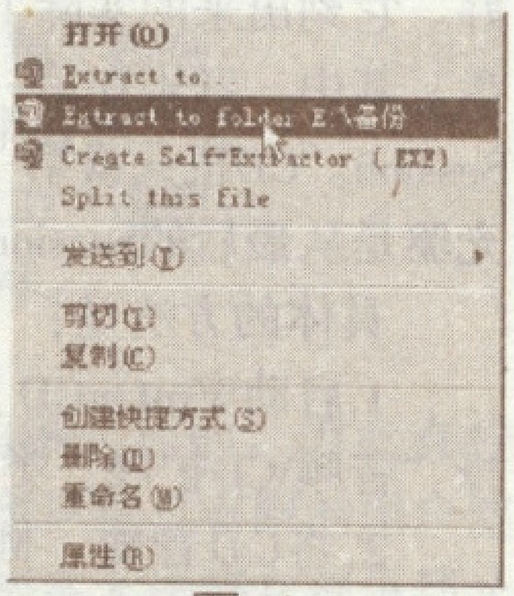


图 6

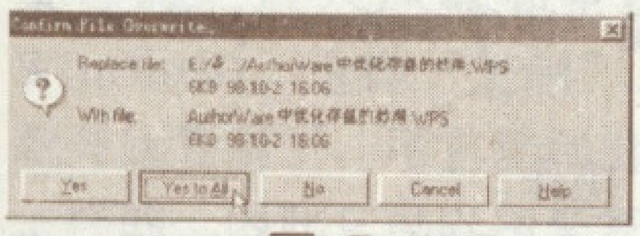


图 7

7.我们可以在查找对话框中设置介于日期的前后均调整为当天日期，如2000年12月31日就能够达到备份当天文件的功能。

三、分门别类拷贝文件

使用这种方法也可以比较方便地管理机器上放置在不同的文件夹下的其它类型的文件。如在金山画王软件中还有许多词语的声音，通过它能够帮助我们来识字，其中的声音也比较好听，如果我们在编制低年级的识字课时能够使用到这些声音就能够免去不少麻烦，要使用这些声音非常简单，但它们均以WAVE格式的文件存放在金山画王安装文件夹的GLIB下的相应文件夹下，如表示动画的放在BEAST文件下、表示海洋的放在OCEAN文件下、表示水果的放在FRUIT文件下……，我们就可以这样做：运行WinZip，并通过Windows的查找功能来找到这些WAVE声音，最后把它们拖放到WinZip窗口中，并在弹出的窗口选中“Save Extra Folder Info”选项，然后再选中这一ZIP文件，右击，选择“Extract to”某文件夹，这样刚才所压缩过的文件就会被带着文件夹分类地放在您指定的位置了。

四、免费文件加密器

加密软件有很多，但是它们一般价格昂贵，有了WinZip这个免费的软件，我们就可以很容易地搞定，它在加密我们的重要文件的同时还可以压缩文件，岂不是一举两得？

我们可以将硬盘中的重要文件拷贝到一个临时文件夹下，并通过WinZip来加密压缩该文件夹下的所有文件（在选定文件后，单击“File”\“Password”，在窗口中输入口令，并适当加长口令的长度），并将该文件的扩展名改为其它的扩展名（防止被人看出来是用WinZip压缩的，更保险一点儿），再将临时文件夹永久删除掉！最后再安装一个叫做ZipMagic 98的软件，它能够将Zip文件模拟成文件夹使用。不过您放心，进入这些ZIP文件夹的前提是输入正确的口令，从而同时达到了加密与压缩的目的。

五、光盘压缩加密器

现在软件越做越大，因此大家都购置了光盘刻录机，并用它来保存数据，大大方便了数据的存储。但是，由于数据是以标准的文件格式存放在光盘上的，因此，它很容易被拷贝、被盗版，数据的安全性就得不到保证。而要设计一个光盘的加密程序也不是那么容易的，同时也是不经济的。那么我们能不能想一点儿别的办法呢？其实只要使用WinZip和Windows Commander两个软件就能够满足我们的需要，它在加密保护我们的数据的同时，又大大压缩我们的文件，相当于给刻录光盘增大了容量，节约了成本。具体方法如下：

1.安装WinZip；

2.启动WinZip，并用WinZip压缩一些欲刻录到光盘上的文件，注意在压缩时要点击“Password”钮，输入密码，即带口令压缩这些文件（这里要注意的是由于ZIP压缩格式比较流行，故网上有它的密码破解器推出，由于破解器使用的是有穷的算法进行解密的，所以在设置密码时只要加大口令的长度并在中间加几个空格就很难被破解器破解出来了）；

3.安装Windows Commander软件，一路按缺省值，点击Next钮，完成安装；

4.将这些带口令压缩过的ZIP格式的文件刻入到光盘中。

以后每次插入刻好的光盘后，打开Windows Commander软件，用它代替资源管理器来浏览文件，则遇到ZIP压缩文件时我们可以双击直接打开它，但是这时候如果有密码的话，可是会向您要密码的哦！一旦打开之后，所有ZIP压缩包中的文件均会出现在目标区中，这时候我们对它的操作和一般的文件的操作相同，如欲执行（包括关联执行）

其中的内容，只需双击该文件即可。

六、压缩发送两不误

在资源管理器中选中欲压缩的文件，右击之，如图8所示，选中“Zip and E-Mail xxx.zip”命令（其中xxx代表您选中的文件名），如果您的WinZip没有注册，则会弹出注册窗口，点击“I Agree”钮即可；如果您的The Bat！没有注册，同样也会弹出窗口；如果在The Bat！中有多个帐户存在，则会弹出选择帐户的对话框，供您选择相应的帐户，即可将该附件放到The Bat中的附件栏中了（见图9）。此后填入收信人的地址，拨号上网，点击“发送”就一切OK了。

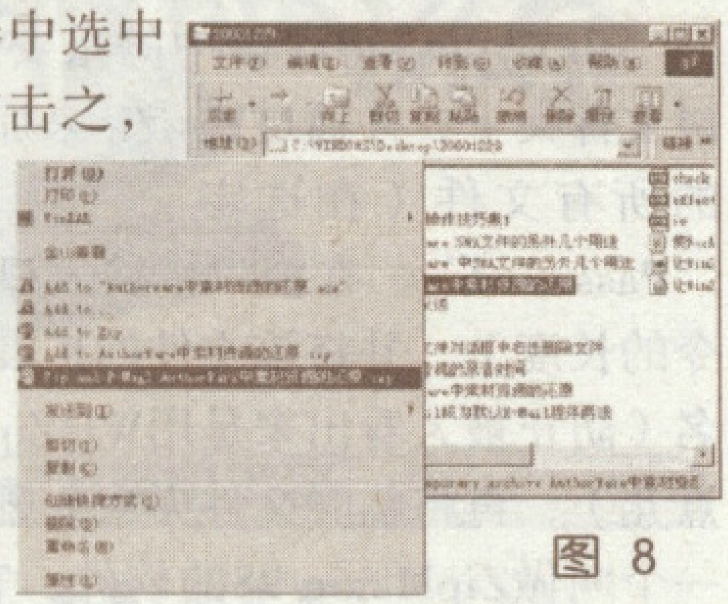


图 8

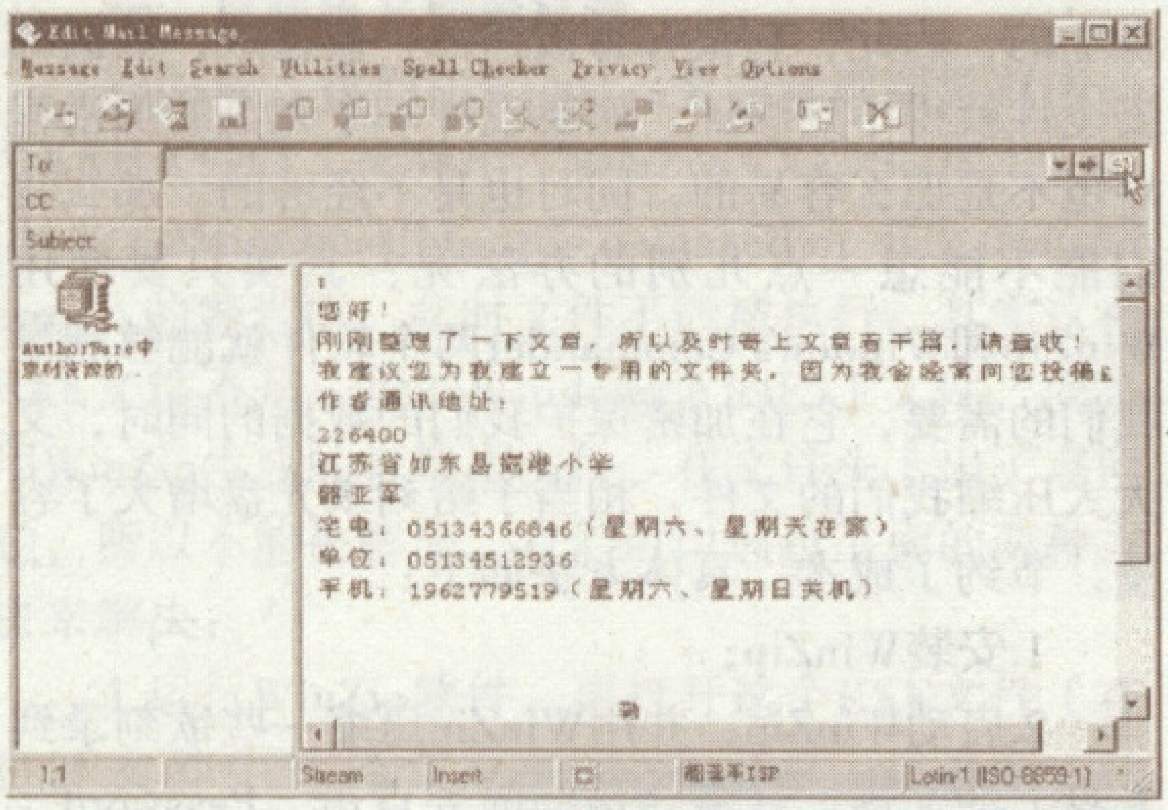


图 9

WinOnCD使用技巧再谈

天津 韶亚军

面对目前越来越大的数据处理量，再加之光盘刻录机及刻录光盘的价格一再下跌，在普通家庭的电脑上安装光盘刻录机已经不是一件稀奇的事了，笔者的机器上使用的是WinOnCD 3.6，在使用的过程中发现了这个刻录软件的另外几个用途，感觉非常有用，现在写出来与大家一起交流。

一、将CD音乐和数据文件放入同一张光盘中

有时候，一张光盘上的内容刻录CD声音放不下，而此时又有许多空间可用，而且CD音乐光盘在刻录时是必须封口的，否则在CD机上将无法读出，这样就会造成空间的浪费。其实Easy CD Creator允许我们将CD音乐和数据文件放入同一张光盘中而形成混合的光盘，从而为我们节约不少CD-R空间。要注意的是：有些刻录软件中会有两种选择：Mixed－Mode CD（混合模式）和CD Extra（CD扩展），更多的是直接使用后者。Mixed－Mode CD是把数据放进CD的第一轨，声音在后几轨。光驱会自动查看第一轨而忽略所有其它轨，因此能读出数据，并且一般操作系统也能播放音乐。新的CD机能自动忽略数据轨而正常播放出音乐，但对于老一点的CD机，就可能把数据当成音乐播放，你听到的可能就是刺耳的噪音。CD Extra方式比较好。它刻出来的实际上是一张Multisession方式的光盘。其中，音乐在第一个Session，数据轨在第二个Session。CD机只读第一个Session，而计算机系统中光驱是从最后的Session开始的，所以都能工作。

具体的方法是：

1.启动WinOnCD 3.6，选择点下New按钮，选择“音频\CD扩展”类型；

2.将CD音轨、MP3文件拖入“CD扩展”和“d:CD数字音频”之间，并确定为“CD数字音频”；

3.将数据文件放在“ISO 9660…/Joliet…”上；

4.执行“生成CD”操作。

这样的盘在CD机上是一张普通的音乐CD，在光驱上能正常读取数据。

二、将VCD资料和数据文件放入同一张光盘中

同样，利用与第一种相类似的方法，我们也可以将VCD资料和数据文件放入同一张光盘中，制成混合型的VCD光盘。只不过方法是启动WinOnCD 3.6，选择点下New按钮，选择“视频CD扩展编辑器”类型，其余的操作与上面类似，不再重复了。

三、将音乐CD音轨转换为WAV文件

在一些多媒体制作软件中，我们需要大量的WAV声音文件，而无法直接使用CD光盘上的声音。这时候我们往往要使用其它的第三方软件来进行抓取，如CDDA、Audio Grabber等等，其实大多数刻录软件都有将音乐CD以“保存轨段”或“Extract to file”的方式保存为WAV文件的功能。

将音乐CD放入光驱后，关闭CD自动播放功能，启动WinOnCD，选择点下New按钮，选择“CD数字音频”类型，再进入编辑器窗口，按下“读取”按钮，此时会弹出“复制CDDA轨道到文件”窗口，通过它就可以将音乐CD音轨转换为WAV文件了，非常方便。

四、直接将MP3歌曲转换为音乐CD

我们一般情况下制作音乐CD采用的都是“音源→WAV→CD”流程，但是MP3歌曲一般是3～4MB的文件，来源很广，甚至可以从网上的发烧友站点下载到最新流行的或经典怀旧的歌曲，如果再将它们转换为WAV文件的话，将会非常麻烦，其实用WinOnCD 3.6可以直接将精选的MP3歌曲制成音乐CD，非常方便。具体方法如下：

1.将收集到的MP3歌曲文件存到硬盘，并编号排好顺序；

2.选“音频→CD数字音频”选项；

3.将MP3文件拖入“数字音频”轨中；

4.在工具栏按下“生成CD”按钮；

5.按下“刻录”按钮即可。

五、复制加密盘

有的光盘不是以标准的格式写的，因此有些文件将会不可复制，这样的盘只能供有限的用户使用。由于不可以拷贝，因此根本无法将它刻录到光盘上。其实利用WinOnCD复制此类光盘，既简单又可靠。放入原盘和空白CD-R盘后，启动WinOnCD，选择“复制”，按下“刻录”，马上就开始复制了。用它复制出来的光盘与母盘是一模一样的，因此它可以用来复制加密盘，但是前提是必须遵守有关版权协议。

六、隐藏以前所刻录的内容

有时候，我们的光盘一下子刻录不了许多内容，这时候我们就可以选择为多段（MultiSession）刻录，但是CD-R是只能刻录一次的盘片，光盘内容一旦写上去就抹不掉了，如果我们想把以前写的内容删除掉的话就显得没有那么方便了。其实只要我们在New窗口中选择“添加进程ISO9669/Joilet”项，然后等系统将上一Session中的内容导入后，像删除文件一样删除掉，再烧录到CD上后，原先的内容就没有了，但是由于CD-R是只能写一次的，所以原来的空间将无法使用，这一点与CD-RW是不同的。

七、制作带图标的自动运行的光盘

当我们向计算机的光驱中放入一张光盘时，常常会自己启动一个程序或跳出一个非常漂亮的界面，这就是光盘的自动运行功能。利用刻录软件，我们也能够制作出带图标的自动运行的光盘。

1.准备一个ICO图标文件。在VB、VFP或VC的光盘中有丰富的ICO资源，在VB和VFP的光盘上还有一个小工具Imagedit.exe，可以用来编辑和制作ICO文件。

2.要使光盘有一个能自启动的可执行文件，很多时候是Setup.exe文件。

3.要刻写光盘时，在根目录中，除了放入上面两个文件外，还需要有一个文件名为Autorun.inf的文本格式文件。其内容如下（假定光盘启动文件名为cai.exe）：

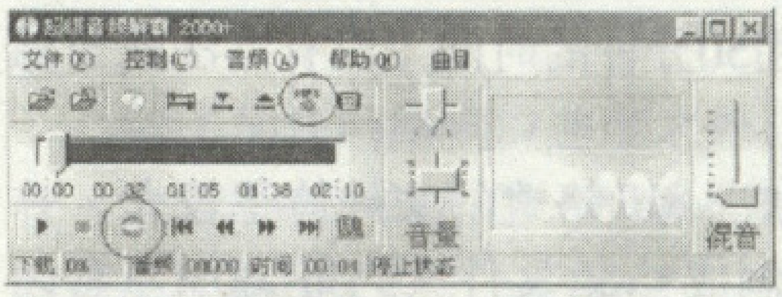
```
[autorun]
open=cai.exe
icon=someicon.ico
```

4.在使用刻录软件时，关闭“自动插入通告”有时是必要的。因为对于刻写完目录的盘，如果Autorun或Autoplay被激活，Windows试图进行读盘的操作可能会导致刻录失败。但麻烦的是，如果使用DirectCD for Windows（即像写磁盘那样写入光盘的软件），又必须使用Autorun。好在这些功能一般可由刻录软件自动来完成，用户就不必再操心了。

自己制作电影原声大碟

北京 卢竹

当我再一次重温《大话西游》的时候，那经典的对白仍使我津津乐道。我突然产生了一个有趣想法，要是能有一张《大话西游》的电影原声大碟该多好呀，这样我就可以在工作的同时欣赏它的经典对白了（还工不工作了？）。但是现在市面上还

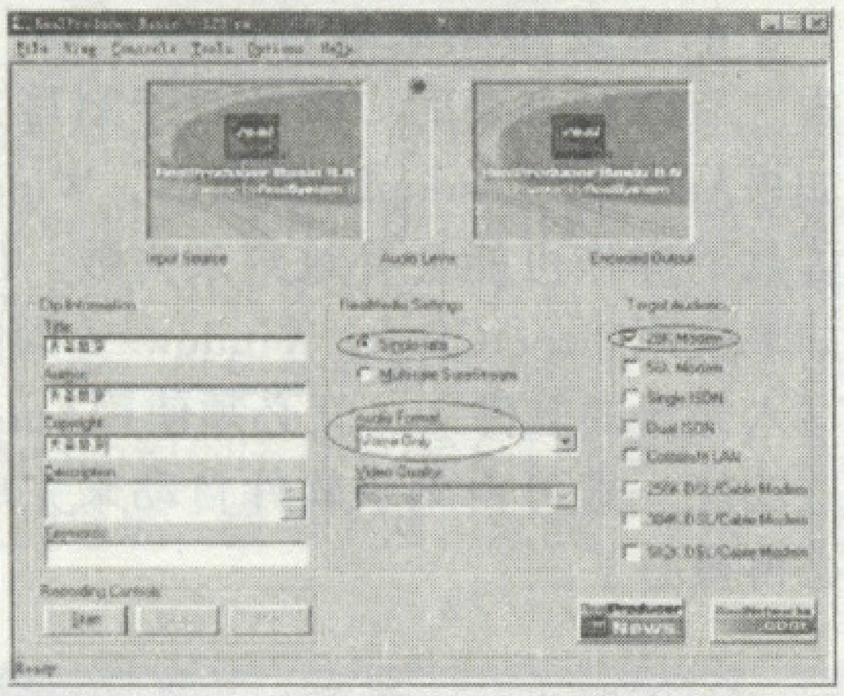


没有《大话西游》的原声大碟，这可如何是好。没办法，只好自己动手来做了。第一步就是要先拿出我的经典珍藏《大圣娶亲》（你不会没有吧，那还算是大话迷？）。

首先要做的就是将VCD中的声音文件分离出来。VCD的影音文件是以*.dat保存的，放在VCD光盘的MPEGAV文件夹中（光盘中的其它文件是为VCD机的播放而提供的，所以我们不用理会）。如何将*.dat文件中的声音文件分离出来成了问题，我使用的是豪杰超级解霸2000中的超级音频解霸来分离声音文件（也有其它软件可以使用）。如果影片的左右声道的声音一致（没有国语＋粤语或英文＋中文的现象），那制作起来就比较简单了。使用音频解霸打开*.dat文件，这时就可以播放声音了，选择好要录制的声音的起始点和结束点（可以试听来

确定起始点和结束点的位置），点击MP3（压缩录音）的按钮，再设置保存的文件名和位置就可以制作了。定制好后音频解霸会自动弹出一个进度框，显示需要处理的数据和已经处理的数据，十分方便观看压缩的进度。这种方法是将声音文件直接做成MP3格式的文件，比较简单，所用的时间也较短，压缩一张640M左右的光盘需要20分钟左右，生成的*.mp3文件大小为50M左右。

如果VCD文件的左右两个声道的声音不一致，那就无法使用上面的那种方法做成*.mp3的文件了，因为这种方法制作出来的文件无法分离左右声道，录制后的声音显得十分杂乱（除非将声音调成一个声道输出）。这样我们只能将其左声道或右声道分离出来后再进行制作。我们继续用超级音频解霸来完成分离声音的左右声道的工作，由于其它的软件不易将左右声道分开录音，又大都是英文软件，设置繁多，所以依旧使用大家都有的超级解霸。不过用音频解霸也有缺点，它在分离声道录音时就无法直接压缩成*.mp3格式了，而要录制成*.wav文件，并且录制是同步的，也就是说要录制50分钟的声音就要用50分钟的时间（没有办法就当再听一遍吧）。



将声音录制成*.wav格式的文件体积较大，一张600M的VCD录制成*.wav文件大约是600M左右，采样率为14kbps和44kHz（这可是CD音质呀）。设置好要录制文件的开始点和结束点，选定文件存放的位置和文件名（要留足硬盘空间），然后点击那个波形按钮（波形录音）就可以了。录制的过程十分漫长，好在它占用的系统资源不是很多，你还可以做一些别的工作，这也不会影响声音的录制。将VCD的A盘和B盘都录制好（大约1G左右）就可以开始压缩了。如果你追求完美（像我一样），还可以把两个wav文件作连接，使你的电影原声大碟没有间断。只要找一个可以对wav文件作处理的软件就可以完成了，这样还可以去除片头和片尾的广告和字幕部分，也可以修正开始和结束的位置。可编辑wav的软件比较多，推荐你用Creative的Wave Studio，因为我们所要编辑的wav文件很大（500M左右），所以要有一个稳定的软件环境才不至于死机。

我这次制作的是《大圣娶亲》，2张VCD直接压缩成MP3文件是100M左右。而2张VCD录制成wav文件是950M，这是已经去除了片头、结尾和中间的空白后的文件大小。下面就要对这950M的wav文件进行压缩。wav文件可以通过不同的算法压缩成各种文件，比如MP3（较通用）、VQF（YAMAHA的音频格式，压缩比是1:18）、WMA（微软的音频格式）和RM（RealPlay的格式）。由于考虑到《大圣娶亲》的经典之处主要是对白，所以我决定采用RM格式来压缩。选择压缩格式的种类可以因影片而定，像《黑客帝国》这样得过最佳音效奖的影片就一定要用MP3的格式压缩了。

可以使用RealProducer（最新版本是v8.5）来压缩成RM文件。软件的使用比较简单，还有相应的向导模式可以配合使用。在设置时可以选择“Single-rate”和“Voice Only”及“28K Modem”，这样设置所产生的RM文件的传输速率为16.0kbps，这个水平完全可以保证大家的欣赏，很多官方的非音乐的RM文件就是采用这个传输速率的。都设置好后就可以压缩了，压缩的过程大约需要20分钟左右。

最后的问题就是大家猜猜我把950M的wav文件压缩成多大了？答案是11M，很惊讶吧？当我把这个文件传给局域网上的同事时也得到了“太变态了”、“你也太狠了”之类的表扬。

写在最后：压缩格式大都可以选择压缩比例（音质好坏的比例），如果你不满意压缩后的效果，还可以采用更好的品质，不过生成的文件就要大些了。

充分利用Hosts本地域名服务器

湖北 李红波

有些用户可能已经注意到，我们在上网时除了可使用常规的http://www.xxx.com或http://www.xxx.com.cn等形式的网站域名之外，还可以使用类似于“202.106.184.200”形式的IP地址来进行访问，这是怎么回事呢？两种形式之间有何联系与区别呢？原来，Internet上每个站点都是以IP地址来定位的，也就是说只有“202.106.184.200”形式的IP地址才真正用于指向某个特定网站。不过很显然，我们如果完全使用这些数字形式的IP地址来访问网站无疑非常不方便，为便于用户使用，有关机构又专门定

义了http://www.xxx.com或http://www.xxx.com.cn等形式的域名，广大用户日常操作时只需使用这些便于记忆的网站域名即可，系统会通过网络上的域名转换器自动将用户所输入的域名转换为IP地址并进行访问。从上面的介绍中可以看出，要采用域名方式浏览某个网站，系统必须先将其转换为网站所对应的IP地址，然后才能进行浏览（若不能将域名转换为IP地址，用户也就无法访问该网站）。

一般来说，用户输入某个网站的域名之后，系统将自动连接互联网上的某个域名服务器（默认为ISP的域名服务器），并试图通过它将域名解析为IP地址，若解析成功则打开相应网站，若解析失败，系统还会请求该域名服务器的上级域名服务器进行解析，直至最后解析成功（或失败）。很显然，域名解析速度的快慢对用户上网效率的高低有非常密切的关系。为加快域名解析速度（实际上就是加快网络运行速度），有些用户采用了在Windows中手工指定响应速度比较快的DNS域名服务器的办法。这虽然有一定的效果，但此时的域名解析仍然是通过Internet完成的，它不可避免地存在一定程度的延时。我们有没有办法将这个域名服务器转移到用户的计算机上，从根本上解决域名解析的延时问题呢？回答是肯定的，hosts.asm文件能为我们排忧解难。原来，当用户在浏览器中输入某个网站的域名之后，计算机并不像我们所想象的那样直接连接到Internet上的域名服务器进行解析，它首先会在硬盘中的hosts.asm文件中进行查找，若找不到相应域名才会向Internet上的域名服务器申请解析，若找到相应的域名，系统就会直接按照hosts.asm文件的设置将域名转换为IP地址并进行访问。由此可见，hosts.asm文件实际上就相当于一个本地的DNS域名服务器，我们只要将一些经常需要访问网站的IP地址添加到hosts.asm中即可大大加快站点的解析速度，从而提高整个网络运行效率。

hosts.asm文件位于Windows安装文件夹下，我们可以直接使用记事本将其打开，它的缺省内容为：

Copyright (c) 1998 Microsoft Corp.

This is a sample HOSTS file used by Microsoft TCP/IP stack for Windows98

…………（带#的均为注释）

127.0.0.1 localhost

在hosts.asm文件中，带“#”的内容均为注释，只有最后一行“127.0.0.1 localhost”才是真正的域名解释内容，其中localhost表示本机的域名，而127.0.0.1则是本地计算机的IP地址，广大用户只需将某个网站的IP地址和它所对应的域名添加到文件末尾即可达到在本地计算机上对域名进行解析的目的。

有些用户可能会说，我又不知道每个域名所对应的IP地址，这该如何进行添加呢？别着急，我们只需在Windows的DOS窗口中执行“ping 域名”命令即可得到所需域名的IP地址。如中央电视台网站的域名为“http://www.cctv.com”，我们若想知道它的IP地址，只需在联网状态下进入Windows的DOS窗口，然后执行“ping www.cctv.com”命令，系统就会显示中央电视台网站的IP地址（如图1所示）。

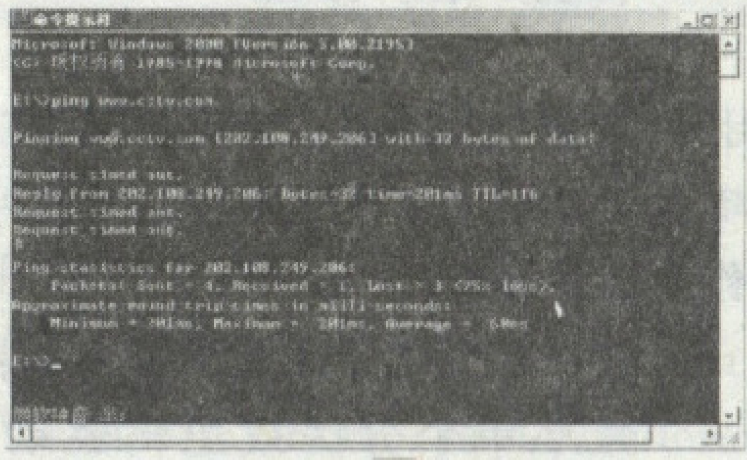


图 1

知道相应网站的域名和对应的IP地址之后，我们只需按照“IP地址+空格+网站域名”的格式将其添加到hosts.asm文件中即可（如图2所示）。此后，当用户输入这些网站域名时，系统就无需使用Internet上的域名解释器进行解析了，直接利用hosts.asm文件即可解决域名解析问题，从而加快了网络的响应速度（当然，对于hosts.asm文件没有包括的内容，系统还会像以往那样通过Internet上的域名解释器进行解析，绝对不会出现无法解析的问题）。

除了加快网络响应速度之外，hosts.asm文件还有一个非常绝妙的作用，那就是对于个别不能访问的站点（如169中的一些站点），我们只要在hosts.asm中加入其域名解析，有时会出其不意地开个后门进去，效果非常好！

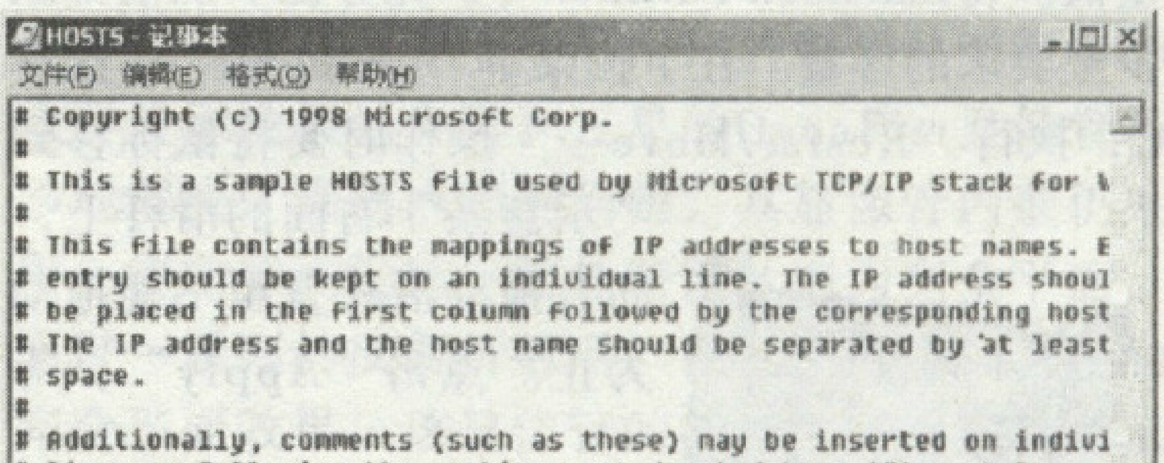
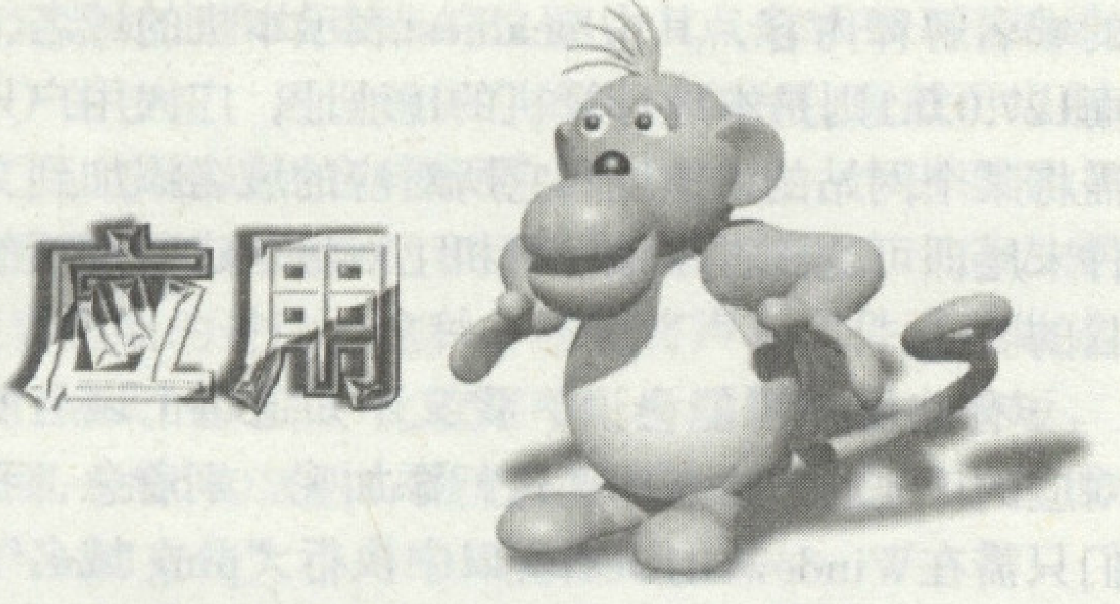


图 2



客座专家　龚胜
客座专家　苏旅

读者　卢涛问：请问如何用PQMagic在不损坏硬盘数据情况下改变硬盘分区大小？请说明具体操作方法，谢谢!

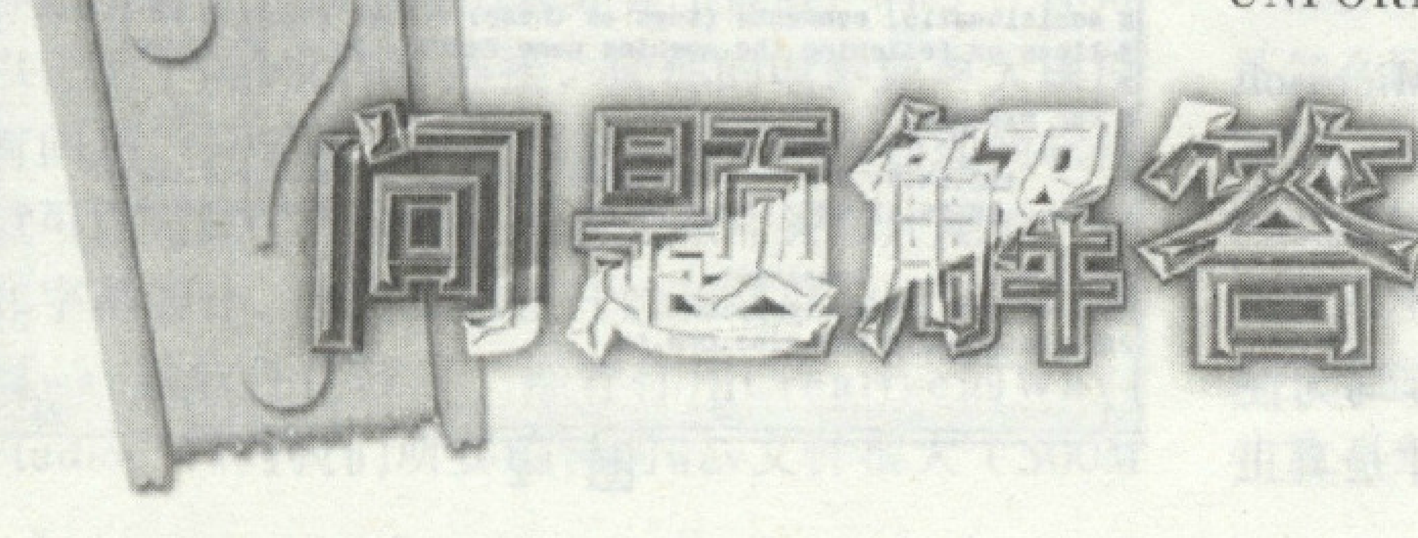
答：1.改变分区或逻辑驱动器容量大小

减小单个分区或逻辑驱动器容量：在菜单"Partitions"中选定需要减小的分区，选择菜单"Operation"→"Resize/Move…"，弹出"Resize/Move Partiton"对话框，在"New Size"中键入新值，或移动鼠标拖动滑杆来改变容量（不能小于该分区已占用的容量），按下"OK"结束。增大单个逻辑驱动器的操作同减小单个分区的操作类似。

2.调整分区间的容量

要减少主分区，增大扩展分区的话可以在主分区中建立新的逻辑驱动器，创建后的逻辑驱动器将自动转为扩充分区的一部分。而要增大主分区，减少扩充分区，需首先在菜单"Partitions"中选择逻辑驱动器D，依次点击"Operation"→"Resize/Move…"。在弹出的"Resize/Move Partiton"对话框中，将鼠标移到"示意条"左端的滑杆上，向右拖动滑杆直至"New Size"的值符合要求为止，或直接在"Free Space Before"中键入C盘欲增大的容量值。将Extended Partition（扩充分区）从前部减少至要求的容量。在下拉菜单"Partitions"中选择C，执行"Resize/Move…"操作时要将鼠标移到"示意条"右面的滑杆上，向右拖动滑杆直至不能拖动为止。点击"Apply"，等待片刻后，C分区即顺利扩容。

四川　龚胜



读者　冰冰问：请问440LX主板能否升级Coppermine处理器？老的BX主板（最高只有6倍频），是否可上高频率赛扬Ⅱ？

答：主板能否支持Coppermine应注意3个条件，一是核心电压应在1.6V左右；二是倍频和外频应支持，尤其是需要有100MHz或133MHz的外频；三是主板BIOS要支持。LX不支持100M外频（最高只到83MHz），因此从一般意义上说LX并不支持Coppermine，就算勉强可以用也无法发挥其强大功能。至于BX主板基本都可支持赛扬Ⅱ，倍频不存在障碍，因为锁了频的CPU其倍频与主板无关，主要是电压的问题，用可调电压的转接卡即可解决。

四川　龚胜

读者　蔡行德问：我是一网吧业主，IE经常被多事者加上分级审核密码，请问IE浏览器里的分级审核密码该如何取消？

答：对IE4.0可以修改注册表：运行regedit，找到[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Ratings]这个主键。将该主键右边窗口中的"key=hex:79,f8,e6,e8,d1,88,87,4b,6e,6b,f1,f8,14,2d,20,d6"删除。重新启动后，口令就被清除了。对网吧用户我建议最好安装"美萍网管"之类的软件，以免系统被乱改。

四川　龚胜

读者　聂成问：我一时大意，在DOS状态下误格式化了C盘，请问怎么才可以恢复原来的C盘数据？

答：你可以试试一些数据修复的工具软件看能否尽量挽救你的数据。

1.UNFORMAT

这是一个很有用的工具，可以恢复由FORMAT命令清除的磁盘。UNFORMAT只能恢复本地硬盘和软盘驱动器，它不能恢复网络驱动器。UNFORMAT命令还能重新修复和建立硬盘驱动器上损坏的分区表。

语法：

UNFORMAT drive: [/L] [/TEST] [/P]

参数：

drive：指定要恢复文件的驱动器。

开关：

/L 列出UNFORMAT发现的所有文件和子目录。如果不指定这个开关，UNFORMAT就只列出破碎的子目录和文件。按CTRL+S可暂停滚动显示，然后按任意键可恢复滚动。

/TEST 显示UNFORMAT要重新创建在磁盘上的信息，但不实际恢复该磁盘。

/P 将输出信息送到连接在LPT1的打印机。

UNFORMAT一例子：

要判断UNFORMAT是否能恢复驱动器C中已格式化的磁盘，输入如下命令：

unformat c: /test

要恢复在驱动器C中已格式化的磁盘，并列出所有文件和子目录，输入如下命令

unformat c: /L

2.RecoverNT3.0

若使用UNFORMAT无效的话，可以试一下RecoverNT3.0。将被破坏的硬盘装到另一台装有Win95/98/NT的电脑上，设成Slave（即设为从盘，通过硬盘上的相关跳线设定），要记住被破坏的硬盘千万不能再写任何数据进去！接着按以下的步骤操作：

首先在MS-DOS模式下利用NDD之类的软件把Partition复原，再做sys a: d: 恢复boot sector，这样RecoverNT才可以正确搜寻损毁硬盘的数据。然后把RecoverNT3.0版安装至设定成主盘的C盘上，安装完毕以后执行RecoverNT， RecoverNT会去扫描硬盘里的资料，这时你就可以把它们一一保存出来了，当然千万要注意的是不能保存在被破坏的硬盘上。

四川 龚胜

读者 鲁吉问：我的光驱这段时间忽然不能自动播放CD了，有Autorun功能的软件光盘也无法自动运行，请问这是什么原因？另外在Win2000下怎么关闭CD自动运行功能？

答：在Win95/98下调整（关闭或打开）CDROM的自动播放（运行）功能，有以下几个处理方法：

1.放盘时按住shift键可临时取消自动运行功能。

2.打开“资源管理器”，选择“查看”菜单下的“选项”，再在“文件类型”下选中“音频CD”，再选“编辑”，出现“编辑文件类型”对话框，单击“还原为默认值”，你将发现“播放”项字体发生了改变，这样便永久性关闭了自动播放CD唱片的功能。若想重新打开，照此重复操作一遍即可。

3.若Win98的32位CDFS出了问题，而被迫采用实模式下的CD驱动程序，则Autorun 及Autoplay功能自然丧失。这种情况一般需要用正确安装主板IDE驱动程序或调整系统资源冲突来解决。

4.打开控制面板，点系统图标，再选设备管理，点CD-ROM，进入设置，里面有一插入“自动插入通告”，把它选中即可恢复自动运行。

5.使用一些工具软件如微软的Powertoy，也可灵活调整Autorun及Autoplay功能。

但是在Win2000下关闭CD自动运行功能则比较麻烦一点，具体如下：

打开注册表编辑器，然后找到HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\CDRom，将其的Autorun键值改为0（Hex）。另外你可以到http://web.ukonline.co.uk/cook/tweak.ZIP下载TweakUI 2000，使用它可以解决你的问题。如果你还想加速Win 2000的网络速度，请下载Net Optimizer这个软件。它除了可以加速网络以外，也有去掉CD自动播放功能，下载地址为：http://www.geocities.com/priyo_co/NetOpt20.zip。

四川 龚胜

读者 无痕问：最近市场上出现了不少廉价17寸纯平显示器，可否介绍他们所用显像管的一些特点？

答：三星的DynaFlat纯平管是一种廉价的纯平显像管产品。它采用的仍然是传统的荫罩式结构设计。不过它的视觉设计比较独特。一般的柱面显示器和一些纯平面显示器由于采用过于平整的显示玻璃屏，光线照射时会发生一定的折射，使得观察者在视觉上产品内凹的错觉，无意中导致了显示效果的失真。三星的DynaFlat显像管巧妙地解决了画面内凹的问题，其显像管内壁仍采用一定的球面设计，而外壁设计则为完全平面，通过一系列的反射折射后，视觉上可达到真正的完全平面效果。该显像管的特点主要有字符显示效果很出色，而色彩分析也比较艳丽。采用三星DynaFlat显像管技术的三星17和19英寸纯平面显示器产品分别为700IFT和900IFT，Acer、EMC、长城等厂商自己的廉价纯平显示器也大多采用此管设计。

湖南 苏旅

读者 薛比问：我想买台笔记本电脑，但对其中的显示效果要求较高，可否简单介绍一下目前市场上笔记本高端显示卡产品？

答：首先要介绍的是nVIDIA的GeForce 2 Go，该产品据称性能上与目前流行的GeForce 2MX类似，而功耗要低很多，是目前已发表的功能最强大的笔记本显示卡产品（不过还未上市）。ATI公司的Rage Mobility 128芯片则是目前市场上的高端主流，其最大显存16MB（但目前大多为8MB），采用AGP 2×技术，是目前笔记本上市产品中性能最好的显示芯片。S3的Savage IX继承了S3 Savage4的技术，性能也很不错。此外，SiS 730S、Intel i815E等整合主板中也都带有显示模块如SiS301及i752等，性能也还过得去。如果现在要买笔记本的话，可以考虑使用ATI Rage Mobility 128的产品。

湖南 苏旅

读者 阿旺问：我的光驱总是不能正常读盘，放上碟后，灯亮可是过40秒左右后灯就灭了，十有九个都检测不出有盘，说是盗版吧，可别的电脑能放，就连买的书中送的，教学盘都放不出来，这是怎么回事，此外在使用光驱时该注意点什么。请帮我解决一下，急盼。

答：你的光驱是什么时候买的？如果是买了很久的话估计就是光头老化的问题了，解决办法就是诸如清洗光头，加大功率什么的。如果是新品，就请马上去换。目前国内市场上的光驱产品有不少工作性能不稳定，时间长点读盘就出问题。在使用时建议下列几点：1.尽量用质量好的光盘；2.光盘长时间不用时建议将其从光驱中取出；3.加强机器散热和防尘措施；4.少用电脑来看VCD等。

湖南 苏旅

读者 小TUO问：可否介绍一下显示卡上SDRAM和SGRAM及它们的区别？

答：显示卡显存曾经有许多种，如早期的DRAM、EDO DRAM等，后来还出现了VRAM、MDRAM等。不过目前主流的显存就只有SDRAM和SGRAM两种类型的了，而DDR RAM 则是 SDRAM/SGRAM 的一个扩展，它的外观和SDRAM差不多，能提供双倍数据传输速率，是未来显存的发展趋势。

SDRAM的显存：SDRAM就是Synchronous DRAM的缩写，意思是同步内存，这是目前最常见的显存产品，其价格相对低廉，性能也还不错。通常 SDRAM 可以工作在 5-1-1-1 的100MHz状态下，最新的SDRAM显存带宽都在 200MHz左右，这对于显示卡性能的提高是很有帮助的。由于目前主流的显示卡大多为16M/32M显存的，因此 SDRAM 显存的规格还有两种具体的分类。16MB的128bit的显存：主要应用范围是TNT/TNT2系列的16MB版本。它们基本上用的都是2MB的16bit总线的颗粒，8片组成 16MB形成128bit显存总线。而像ATI Rage Fury和Permedia3等显示卡使用的是4片8MB单片32bit的显存，组成32MB的128bit总线，其成本自然要高出很多。至于GeForce 2系列之类的新型产品使用正反面进行对称同焊脚处理，因此使用的也是16片2MB 16bit的显存。显存组成的结构对于优化显示卡的性能起了一定的作用，购买时也要注意一下。

SGRAM显存：SGRAM是Synchronous Graphics RAM的缩写，意思是同步图形内存。目前由于内存市场起伏不定，SGRAM内存的成本又一直很高，因此使用SGRAM的显示卡产品并不多，只有Matrox的G400系列和华硕、ELSA的部分显示卡在使用SGRAM。在性能上SGRAM并没有太多的优势。其规格大多是4MB单片的32bit产品。

湖南 苏旅

读者 BB问：我想买台能上网的手机，请问市面上能上网的手机有哪些？可否推荐？这类手机如何上网？

答：现在所谓能上网的手机都是支持WAP（Wireless Application Protocol，即无线应用协议）标准的产品，当然也有一些支持Web浏览的如NOKIA 9110等，至于那些单纯内置Modem利用连接电脑上网的手机则不在讨论之内。在WAP手机中，高档（3000元以上）的产品主要有Motorola 6188（太极）、V8088；中低档（3000元以下）的有NOKIA 7110、Motorola 7689、Simens S3568等，个人认为Simens S3568的WAP字符显示效果不错，而笔者的NOKIA 7110高大威猛，最适合我这样的1米86大块头使用了（嘻嘻，个人广告！）。WAP手机要想使用的话首先必须了解当地是否开通该业务，此外详细的手机设置如下：

通用设置：

接入（拨号）号码：国内拨172，国际拨 +

86172

WAP IP地址：10.0.0.172

主页：中国移动主页——wap.chnmobile.net

传输方式：数据

数据通信速度：9600比特／秒

用户名：WAP

密码：WAP

其它设置（以笔者所使用的NOKIA7110手机为例）：

连接类型：持续连接

安全保护：关

鉴定类型：普通

数据通信类型：模拟

电路交换方式：模拟

湖南 苏旅

读者 流浪骑士问：我从ARTDINK公司官方站点下载了《侠客游第三书》的试玩版，但却无法安装，安装时总是报错，另外我听说游戏中无法存盘，不知道是不是这样？

答：因为这个试玩版是日文版的，只能在日文Windows系统正常安装，中文Windows系统（不论是简体、繁体的或外挂各类日文平台）无法正常安装使用（当然还是有些欺骗方法可以蒙混过关，但太麻烦，这里就不介绍了）。至于不能存盘，可以说是这样的吧，因为《侠客游第三书》虽然不是真正意义上的网络MUD游戏，但支持局域网，为了玩家之间公平起见，系统采用自动存档的方式。

河北 DK

读者 BAO问：在玩《FIFA2001》时，我发现一个“BUG”，可能由于水平原因，我在对战中等或高等电脑时，很难组织起有效的配合，但只要能底线突破成功，按“A”键传中，中路的前锋队员十有八九可以倒钩射门，而进球的几率也非常大。最近有条件和人联机对战，我想请问各位高手，这招在与人对战时是否灵验，又如何防范？

答：你说的情况对电脑成功的几率是非常高，但在与人对战时，如果对方使用“5-4-1”或“5-3-2”阵型，下底传中就很难实现。即使传起来，对手只要按“Q”键就可以使中间的防守队员卡位，你中间的队员就无法射门，说到这，你也应该明白对手用这方法时你怎么应付了吧！

上海 皮耶罗

疑难求解

读者 Icescape问：小弟现今遇到个非常头疼的问题，我几天前装了 Windows Me，是Format硬盘后才装的，不是从 Win98升级的。我平时习惯于按右上角的“×”来关闭窗口，可是有时在按下去后会出现“xx.dll或xx.exe文件错误，程序即将关闭”的字样，而且不一会儿就会死机了。我用了X个杀毒软件、升了Y次级、杀了Z次的毒，但还是这样。请大家帮帮我吧。

读者 倪亮问：我用FoxMail3.11发信,每次电脑都显示：“the server says,551 delivery not allowed non-local recipient”。有时我发的信朋友收不到，请问为什么？

读者 ZMY0103问：小弟近日购到一款正版的“暗黑破坏神Ⅱ”。本人安装时将“Install Disc”放入光驱内后，系统提示“The file 'OLEAUT32.DLL' is out of date. This program require a newer version.”便无法安装。请问这是怎么回事？如果是'OLEAUT32.DLL' 过期了该怎么办？重装系统有效吗？“暗黑破坏神Ⅱ”可以在“瘟九五”上运行吗？

读者 BK问：我买了《梦幻模拟战Ⅱ》正版。玩的时候只有音效没有背景音乐，特此告急！我机器的相关配置如下：DirectX8.0、Creative SoundBlaster Live! Value、128M内存、PⅢ500、DVD光驱。

2000年12月31日　天气：据说晚间有人工降雪

20世纪的最后一天，云起还是迟到，我还是要等她。

我们约在朝阳门见面，当我风风火火赶到朝阳门的时候，接到云起的电话，她说刚刚出门。于是我等了她一个小时，这么久的时光我是在华普超市里站着看《七龙珠》打发的，那里的人员总是狐疑地看着我，眼神在问：为什么你这么大了还买不起漫画呀？我不停地看着表，意思是答：我是在等人呢，并不是真的要看这漫画书。

……云起终于来了。看她跑得不住喘气，我心就软了，于是也没有责备她。

云起背了一个新的红书包，我惊异地问："换书包了？"

云起一脸委屈："蓝桥他们说这是他们见过的最难看的书包，他们都欺负我！"

我很是同情，连忙安慰她说："不是的不是的，这至多是我见过的第二难看的书包。"

云起目光一闪："那最难看的是什么啊？"

"是你上次背的那个。"

接下来是云起追着打我，好在我身手矫捷，方才逃过厄运。

嘻闹间已经来到了三友歌舞厅，死耗子的聚会就办在这里。门口站着的是牧童和真嗣，号称是司仪。可我看牧童的样子怎么也不像，让人一个劲儿往尉迟敬德那边想，于是赶忙拉着云起溜了进去。好在遇上了狂人，才有点见到亲人的感觉。

已经来了不少人了，只是舞厅里面黑惨惨的看不清面目。云起怕别人认出她来（怎么就那么见不得人？），到处和人说她叫"蹦蹦"，好在还有我在，暗中都把她的身份透露了出去。其实我说自己是碧落的时候，心里也是惴惴，我知道有好几个人不远千里来到北京，就是准备着让我请饭呢。一霎那间，彼此忙着握手与记长相，可还是对不上号。第一轮被我记住的就是极乐亡域，还有神交已久的赤神子。记住赤神子是因为他是最远的一个网友，我也是特意来看看他的；记住亡域是因为他实在是太有特点了。

Ken和Lightning也来了，这一次网络组几乎是全部出动，可见对这次聚会还是很重视的。Ken还是他那件长衣，像个黑社会杀手老大，冷峻而缺少笑容。Lightning还是那件破衫，像是黑社会杀手老大的跟班，和气且时常微笑。

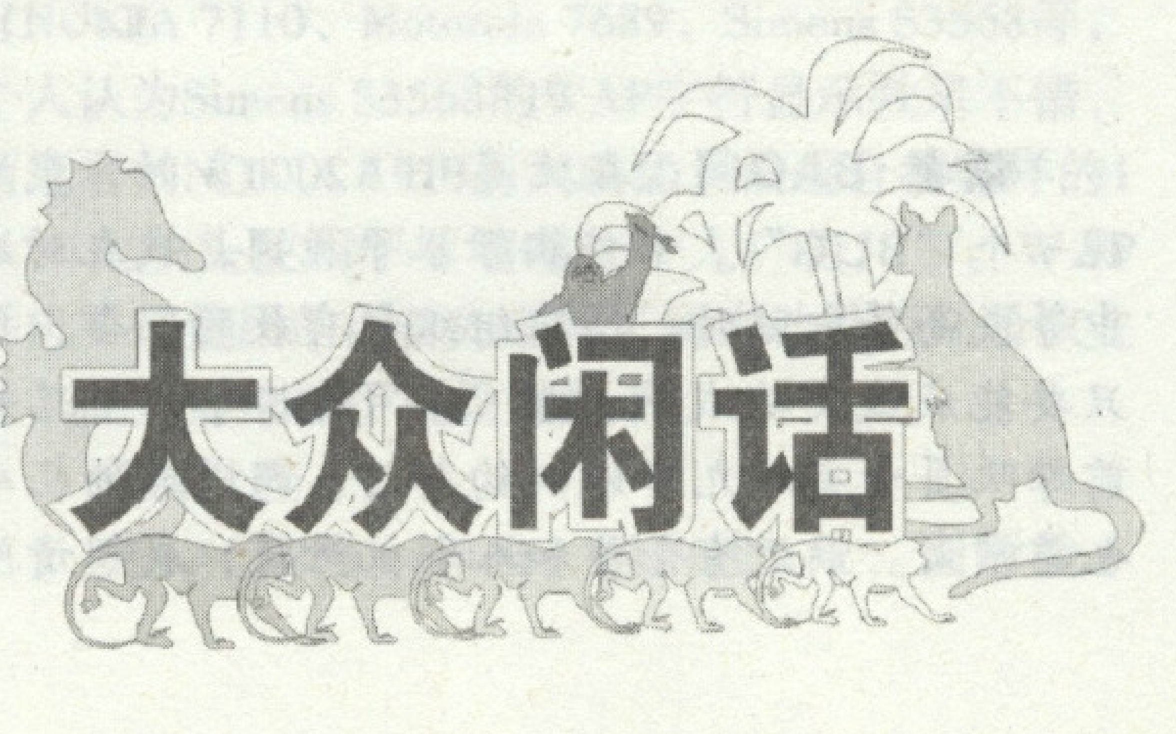
我躲在一个小包厢里看着台上死耗子在一个个地介绍后院的网友。三角洲之神原来并不像想像中那样高大威猛，纹星原来是很腼腆的，九戈龙居然这么贫，而青苔居然是女的……这就是网络和现实的差距啊！我猫在角落里，瞬时间明白了许多人上网好久也不明白的事情，唯一让我郁闷的是，几乎每一个上台讲话的网友都要提一些"碧落请客"之类的字眼，似乎他们就是为了吃我而来的。

大会在友好热烈的气氛中进行着，与会代表据死耗子统计共42名。不过其中的男女比例严重失调，算上一些网友带去的"家属"也不过6、7个。于是云起成了紧俏商品，众多男生纷纷与云起合影，就连一直在旁边装酷的Ken也不禁大为失色。他赶忙摘下眼镜，露出"峻峭"的脸孔，以求增加出镜率。我就不敢在云起附近出现，因为会被闪光灯照得头晕目眩，真不知道云起是怎么在这种艰苦的环境下坚持微笑着向每个人颔首示意的。

聚会中还有吃蛋糕一项活动，让我感觉稍微缓解了一下压力。蛋糕是由Ken来操刀主切的，在旁边帮忙的是倩angle，正好今天也是她的生日。当时到场的各界人士，纷纷迫不及待地夺过Ken手中的蛋糕，在一片啧啧称赞声中，迅速吞入腹中，同时相互点头微笑表示对蛋糕的认可。其中最聪明的还得说是Lightning，别人都抢了一大块，就他只要一小块，赶紧吃完之后，立刻又抢一块大的。那些第一次就拿了大块的，等自己吃完了，蛋糕也没有了（**编者**：好像"进去"过的都会这手……）。

歌厅里面嘛，总少不了唱歌的。大家都很难得地听到了云起唱歌，虽然唱了一半就因群众起哄而被迫退场，但严格来讲，还是很具水平的，五音六律基本上都不缺。作为她的同事和好友，虽然我没听出她唱的是什么歌，但还是拼命地鼓掌与叫好，乃至引来众多怀疑的目光。最后的时候，歌舞厅老板还放了一段迪斯科，让大家跳一会儿。但是在斑驳的灯光下，好像只有牧童在众目睽睽之下扭了几扭，感觉还不错，似乎七窍已经通了六窍。

最后的集体合影让人感觉还是颇为友好和温馨的，之后就开始了逃亡的生活。40余双火辣辣又



透出饥饿的眼睛，让我后背上一阵阵灼痛。好在在云起、狂人和Ken的掩护下遁入了黑暗，所幸大难不死。

至此，死耗子主办的后院聚会圆满成功。

碧云日暮心何寄
落尽闲花见伊人

碧落

世纪末网友见面会杂记

大家好，我就是秋风清……咳咳，真的，就是那个风流倜傥，玉树临风，骑马斜桥上，满楼红袖招的秋风清。（**台下**：下去吧，臭鸡蛋伺候！）

哈哈（一面从地上爬起一面傻笑）！我还是经得起打击的……好了，说些正经的吧，我这次见到了很多神交已久的人物，真是不虚此行呀。

首先，入场、签名，大笔一挥“秋风清”。嗯，看来要练练签名了，不然以后每次我出场前……一边自我陶醉一边往里走，却见一群人挡住去路，个个面色不善。哦？交款？这个，那个……当然、当然……

没功夫心痛那点入场费了，里面好多人呀！赶紧认识一下。想到此处我又转过身来，呵呵，刚才第一个拦我去路的帅小伙怎么称呼？啊？你就是阳光戒指？久仰久仰……再一转身，心想：“好你个铁环！我算记住你了，咱们走着瞧！嘿嘿……”

主持人是……死耗子。是一个很青春的男孩呢，一点儿也看不出来怎么会是“死不拉叽”的。不过呢，名字是他自己起的，为了尊重他的个人意见，我还是这么叫他好了。

赤神子，就是他呀，比我想像得老练，说起话来慢悠悠的，但很有条理，不愧一斑之竹。你的《七彩玲珑》怎么不写了？没有动力？真是于我心有戚戚焉，我的《晶合传奇之四大高手》也是因此……唉，不提也罢。

和纹星聊了几句，才惊闻他和我家住得如此之近，可以算是邻居的。想想也好笑，昨天晚上还和他聊来的，想着信号不知绕了地球几圈才跌跌撞撞跑进他家，真不如打开窗子，向着他那方向大吼一声，没准儿他就听见了。

接着就看见可爱的蝶影妹妹，我刚打了招呼，突然想起了一件事，立刻掉头就跑。蝶影动作还真快，一把抓住了我，“别走，你答应请我的饭呢？！”

“请饭？我什么时候……”抬头看到蝶影高举的拳头，立刻改口：“咳、咳，我什么时候说不请了？呵呵，蝶影妹妹放心吧。”

好险，擦擦头上的冷汗，赶紧转移话题，：“蝶影呀，你边上这位妹妹是……”

哦？这就是可爱的蝶浪子？呀，幸会幸会……（**幸会**：不幸的相会——又多一个让我请饭的……）

这时候号称英明神武的三角洲之神上台了，我不由大跌眼镜，怎么看都是一个腼腆的大男孩嘛。当然，事后在QQ上聊天时证明了我的错误——又一个恐怖的口水大王。

胡思乱想之中，切蛋糕了。这怎少得了我，赶紧挤上前去，却发现分蛋糕的是Ken。我一阵担心，Ken分蛋糕的方法，不会用“啃”的绝招吧？却见他拿出了一把刀，切了一块后，把刀交给了中崎峻，走了。呵呵，不愧是大将风度呀……

中崎峻倒是刀法娴熟，切起蛋糕来如庖丁解牛，我不禁怀疑起他的职业来。不管了，我立刻先抢了一块大嚼，吃完后又回来抢，如此往复几次以后，引来无数人侧目，我却吃得津津有味，泰然自若。这时候，我在这儿遇到的一位同事一脸同情地走过来，对我小声说：“你就别给咱们公司丢人了，行吗？”这小子……算了，不吃也罢，去和帅哥帮帮主荞麦皮聊天去。因为都是帅哥，所以聊得很是投机……（话音未落，立刻被臭蛋砸倒。）

嗯……幸好和我同来的金鱼儿是医生，我是早有准备呀。经紧急抢救，笔者终于恢复意识，不过一时是站不起来了，所以杂记就只好告一段落了。最后，我向大家透露些神秘人物的消息。由于没有授权，不敢着墨太多，略略地点一下吧。

Ken，个子不高，面貌俊朗，很是斯文，有些大内总管的气质。

狂人，人如其名，果然是狂人。身高发长，颇像摇滚明星。

碧落，和我想的不太一样，原来不是一个书呆子呀，现代气息十足，一脸神秘的微笑。相当有魅力的样子，呵呵，怪不得情书写得这么拿手……（**碧落**：你小子胡说什么？！）

云起，嘿嘿，为保持其神秘形象，还是让大家想去吧。不过，云起呀，这封口费……还是请我吃饭吧。（**云起**：你不想有下顿了吧？）

秋风清

编者的话 在我接触编辑工作以前，便对抄袭和一稿多投等个别作者的不正文风有所耳闻。在杂志社工作一段时间后，发现此类现象不择手段以各种面目，实实在在地出现了，并在近期的电脑游戏类刊物中大有抬头之势。我想无论是出版者、读者还是作者，都对这一现象有着自己的看法。就我个人而言，我不希望“写作”——这一极富创造性的工作被简单地“Ctrl-C”加“Ctrl-V”完全庸俗化。这一期的大众论坛我们不妨针对这一现象和游戏媒体的同仁及广大读者所熟悉的作者们聊聊天，看看他们是怎么看待这一现象的。

《游戏时代》副主编 田震——多一些交流，多一些责任，少一些功利，或许游戏的文章会更精彩

造成一稿多投的原因是多方面的，我想可以归结为几点，即：1.由于游戏类文章特有的时效性和杂志制作的周期性决定了大多数文章基本依赖于网络和E-MAIL方式来传递，大多数编辑和作者之间的交流也仅限于网络，这是有别于其他类型媒体的。2.游戏类文章的作者群体比较特殊，各个媒体的作者群相对比较固定也比较类似，知名作者的文章可以频繁地见诸于多种游戏刊物、报纸、网站上，投稿可选择的空间比较大。3.一些编辑临时“抱佛脚”，截稿日期将至，临时应急，使用原作者文章时事先未打招呼。4.部分作者缺乏责任心，他们的理由可以归咎于和编辑之间的沟通不够，实际是某些功利主义的思想使然。

《新娱乐时代》编辑部主任 龚磊——游戏玩家还要分成“专业玩家”和“业余玩家”吗?

就编辑来说，写作本来是一个辛苦的创作过程，作者通过把自己的感受、心得，创作出优美、严谨、引人入胜的文章，编辑加以合理的编辑、校对、排版，最后以图文并茂的完美形式，呈现在读者面前。看到一篇出色的好作品，读者会发出会心的微笑，甚至会被深深吸引到文章优美的意境中去，作者和编辑的劳动得到了最大的认同，这是最理想的一种情况。但是在抄袭者的急功近利之下，这一切都被破坏了。读者产生惊讶的感觉——这篇文章似曾相识；编辑的心血被浪费——在重复一件前人干过的工作；甚至连抄袭的作者，也失去了自己最宝贵的——名誉……

所谓的游戏文章“专业作者”很可能不是一个好现象，如果“专业作者”的素质不足以把握自己，随波逐流，写到后来往往会沦为一个抄袭者、拼凑者或改写者，即使改头换面的工夫足够高明，能不被发现，也已经失去了任何存在的价值。

《大众软件》记者 生铁——我想不通，真是想不通!

我怎么也不明白，盗用他人稿件改名发表，能给人带来什么样的好处？了不起的个人成就？还是足以奔小康的稿酬？如果说一搞多投是作者意志薄弱的表现或者说是急于发表的渴望（因为毕竟电脑类文章不比文学作品，早一个月晚一个月效果大不相同，因为时间完全可以决定它是篇精品还是垃圾），那么盗用他人稿件就已经达到了使人感到可笑的地步。被盗用的文章，其基本属于佳作，那么就意味着盗用者本身有一定的电脑知识和艺术鉴赏力，起码不是文盲吧。那么有这种能力的人难道就没有一点羞耻心和思考能力么？杂志发行几万册，那么每一册都是一个罪证。这种恶心比莱温斯基被美国国家博物馆收藏的那条裙子也不在以下了！读者的眼睛如此雪亮，卑鄙的盗窃行为很快就会暴露。然后在谴责中永远销声匿迹了，你一生就做过这么一件事，我不明白这有什么光彩。

当然，不懂廉耻、没有大脑的人每时每刻都在诞生——说不定现在又诞生了两个，世界那么大，谁知道呢！我根本不想谈什么公德问题，根本不想谈对原作者的伤害。我只是想不通，一个人就算不尊重别人，为什么不尊重自己？

河北 张广宇（村雨）——这类行为首先是对读者利益的损害

在我作为读者时就时常看到报刊上披露各种针对游戏媒体的不正常现象。记得当时一稿多投行为比较常见，偶尔也见抄袭他人作品者。基本上各媒体对类似这种行为都非常重视，一旦发现绝不姑息，有些报刊甚至采用了联合封杀的手段。后来，此类情况发生得少了一些，但始终未能绝迹，最近似乎又有抬头之势。我一直对类似行为非常反感，正是因为自己做过读者，这类行为首先是对读者利

益的损害，同时也影响了报刊的版权及与作者关系，百害而无利，只因为一小部分投机取巧者，结果构成了对多方面的困扰和利益损害。我觉得作为一名作者，文学或业务水平是一方面，在道德和操守方面也需时时规范自己，才能获得读者的肯定；存在侥幸心理，只想靠各种不正当手段欺世盗名者，最终不会有什么出息。

天津 汪军（奥杰）——剽窃他人劳动成果的行为其实就是犯罪

从作者的角度来说，抄袭行为是为人所不齿的。这样的人根本不能称其为作者，因为他们根本没有付出劳动。而对于一些有知识、有能力的作者来说，虽然每个作品的面世都耗费了自己一定的心血，但是也不应该做出一稿多投这种对不起读者的事情来。尽管一篇文章在几种刊物上同时发表，既可以给自己扬名，又在经济收入方面多有所获。或许有的作者在一稿多投的时候存在着一种侥幸心理，可是如今的读者知识层次既高且广，很容易就能发现一稿多投的文章。即便有一两篇稿子可以蒙混过关，但是天网恢恢，疏而不漏，只要做了，迟早会被发现。一稿多投和抄袭是撰稿者的大忌，事关一个人的道德品质。这种不明智的行为大家都不要去做，因为这样做无论对谁来说都没有好处。

黑龙江 祝佳音（COMMANDO）——我一直很揣摩不透一稿多投者的心理

在我眼里，这些有“抄袭”和“一稿多投”行为的家伙都属于幼稚过头的人。或许认为除了自己之外别人都看不出？把已经发在其他地方的稿子稍做改动就拿到另一个媒体上，以骗术的水准来说，实在是愚蠢至极。抛开杂志社常用的官方语言不说，我总觉得这些人是认为除了自己之外的其他人都智商不过关，看不出自己的手法（如果他认为别人能看出，似乎就不会用这个办法）。但是这种看法本身似乎就有智商过低之嫌，又或者是存着侥幸心理，觉得没人看到。就我个人而言，除了上文所说的，觉得这些家伙智商着实过低之外，倒没有什么太深的印象了。对于一个明知自己的做法是错误的但还要去做的人，如何苦口婆心，似乎效果也不大。

游侠创作室 郦彦卿（ALI）——将来有一天，我希望我可以骄傲地说：我是游戏撰稿人！而现在，我只是一个玩家。

也许在游戏撰稿行业中，“抄袭”和“一稿多投”是两个类似于天条一样不可侵犯的默认常规！其实，作为行内人来说，我觉得“抄袭”其实有其特殊的职业定义。这个定义可能还不很完善，但是就游戏撰稿这一新兴职业来说，却依赖它生存了下来。

职业定义一——翻译非抄袭：基于目前中国游戏业界不兴旺的事实，而我们也无法接触到最新的游戏信息。于是，从国外游戏网站，游戏杂志上翻译文章，用自己的观点写出来，应该是无可厚非的。不过，我倒是很希望这种定义不要成为鼓励作者只翻译而不原创的理由。难道我们国人就对游戏没有自己的观点？难道永远用老外的文章和看法来左右国内的玩家吗？

职业定义二——变相非抄袭：把别人的文章拿来，取其中的实质性内容，用自己的观点重新串起来，于是一篇新文章就此而成，这种现象不在少数，也已经是业界的通病。固然，游戏资料比较少，游戏内容比较少，于是同样的实质性内容被应用在了多篇不同观点的文章上，这绝对是可以理解的。但是，不少作者就此成了自己的创作习惯，写文章前先搞上一篇文章来缩写，最后再扩写，这也属不正常的写作。

职业定义三——组织非抄袭：和上面的定义有点象，不同的是比上面的行为更加不端。就是在写文章前，找上多篇有相同游戏内容的文章来，进行重新组合，简直就是在做一个排列组合的数学题！而这种组合式文章绝对不在少数，却也是业界默认为非抄袭的一种。

职业定义四——评论非抄袭：有一种评论性的游戏文章，往往撰稿人会找上一篇游戏介绍类的文章，一字不差先写下来，然后逐行逐句地对文章内容进行评论。其实评论远远比原文的文字少，却也可以称之为原创！这种行为可能是在四种定义下最无耻却也是最无奈地继续存在的一种。

总结了这些定义，我想我们可以得出的结论是：游戏撰稿目前还绝对不能称之为一种职业。上面那些定义有一个共同点，就是目前的游戏撰稿缺乏原创，或者更直接地说是缺乏自己的观点。写文章不是为了自己的某种想法，而只是去参照别人的内容，其实这都属于真正的抄袭！

北京 费江枫（老八）——20%-30%的“恶人”和70%-80%的误会

“一稿多投”这个现象从其结果上来说，绝对是个不正当的事情。作者写文章、挣稿费，本是一件

无可厚非的事情，但是，如想通过“一稿多投”来发笔横财，那可就和银行里的劫匪、地下道中“手持钢鞭”的家伙一般无二了。所以，对待如此贪婪作者的态度，大家自然要同仇敌忾，不必手下留情。

不过话说回来，“一稿多投”其现象的背后也有一些值得探究的“内幕”。据我分析，能够完成这一“惊世之笔”的人中，约有20%-30%的人确属“恶人”，当先废之而后快；但是也有大概70%-80%的人是出于误会。何谓“误会”？其实此误会当是编辑与作者之间沟通交流不够所致。某些作者投完稿后，立即遁入土中，仿若神仙跨鹤西去、撒手人寰，一时间没了踪影。任凭编辑法力再强，也无法和其联络，结果当编辑将其墨宝登于杂志之上时，才发现此先生的真迹又现身于其它报刊。百费周折寻其一问，这位先生的回答倒也简单，“你们不理我，我只好投给别人了”，你说拿他怎么办。这是误会之一，之二的现象要比前者普遍。广大媒体编辑都有精益求精的爱好，不到最后一刻实在不忍心从几篇候选文章中选出最佳之作呈献给读者，如此敬业之态度实在应当全行业通报表彰一年，工资奖金连升三级。可是有些性急的作者可就受不了了，“吾之笔墨乃时效性之充分体现是也，一旦墨迹变干，岂不一文不值？倘若能发表于汝刊物还则罢了。若是被汝枪毙，岂不连草纸都不如？草纸尚可揩鼻擦屁，吾之真迹看来只有变成垃圾，实乃呜乎哀哉……”

以上两种现象，确是诸位作者和编辑时常碰到之事。如果彼此能够多加联系，及时交流思想，大家相互谅解，这些不快也许真的能够早日减除，文坛之风便能早日端正了。

黑龙江 可爱多——得到如此自私的好处怎能心安理得？

也许有人觉得爬一次格子很辛苦，几天熬夜又很损害身体，为什么要让一份稿子只在报刊上露一次面呢？多发挥发挥余热不好吗？既增加了作者本人大名的曝光度，又更多地给作者带来读书人最瞧不起的铜钱，何乐而不为？虽然这次的得意是真的，所有的报刊上署的都是自己的大名，应该很踏实了吧？可你有没有想过，当读者看到一篇又一篇相同的文章出现在一个个不同的报刊上，会是种什么心情呢？我想他肯定不是想“复习”这篇文章，他也肯定不是如此“关注”这文章中的信息。他想要的，只是尽可能多地获取更多不同的信息，因此他才会选择多种报刊。而一稿多投的情况，不仅不能满足读者求知的欲望，使他们无法享受到阅读的乐趣，更会让报刊杂志之间的关系变得尴尬。这么说来，能从中得到好处的，只能是作者本人，一种十分自私的好处。

辽宁 侯毅（枫红一刀流）——一个老特约作者的阐述

有句老话说“天下文章一大抄”，抄袭行为的产生是由自身和环境的两方面原因促成的，就作者方面来说自己对事情的理解和消化认识程度不够，不能阐述自己鲜明的观点，本着急功近利的心态想走一条捷径，这是写作态度上的不端正，是要负主要责任的，应该批评和谴责的。

有的作者辛苦写了一些东西，满怀期望地投到媒体上往往是如泥牛入海不见踪影，由此会产生广种博收的想法，陆续将同一篇稿子投给几家媒体。有的甚至是恶意地一稿多投，想瞒天过海满足一下自已的小小私心。

这样的作法自然不对，但其中也有编辑对稿件和作者的态度问题。作者是自恋自赏也好，是敝帚自珍也罢，至少对作者应有起码的尊重，用与不用回复一下不是什么困难的事。尤其像时效性很强的文章更要极积回应，因此编辑和作者之间的沟通是必要的。还有一种情况是作者在写一个题材的文章之后，又会有所感触写了另一篇文章，这篇文章会使用前作的一些想法观点，但又有些新的东西，因为对于事物的认识总是不断变化的，所以这两篇文章就会给读者造成了似是而非的感觉。那么，这算不算一稿多投呢？一个人写多篇的同题材文章和多个人写多篇同题材的文章有什么不同呢？这些问题都是值得我们思考和探讨的。

结束语 听了以上几位朋友坦诚地阐述了自己对抄袭和一稿多投等现象的看法，他们中有言词激烈谴责的，有嗤之以鼻的，有冷静剖析的，也有为杜绝这一现象而出谋划策的。造成这一现象并在现在愈演愈烈的原因有很多，我觉得有些事还提不到伦理道德的角度来讨论。自己练笔抄抄、闭门自赏倒无大碍，如果把这些东西公诸媒体就显然不合事适。无论是抄袭还是一稿多投都是一种畸形心理导致的不当行为，都是对读者的一种欺骗。对原作者、媒体、读者甚至对自己都是一种伤害。玩游戏，能够从其中得到乐趣，这已足够，沉浸在游戏之中的喜怒哀乐，都是自己的感受，难道连自己的感受都要伪造吗？

生化危机外传（三）

——危机四伏

北京 Toy

由于有很多市民，使我们前进的速度不得不放慢。队伍不断遭受游荡丧尸的袭击，有时面对大批的丧尸，Fox队长不得不使用催泪弹和闪光弹，我们就在烟雾的掩护下，用衣服掩着口鼻通过。但是还是不能避免和丧尸拼死一战。我紧跟着Fox队长走在队伍的前面，凭借着Fox准确的枪法，我们很快杀出重围，RACCOON公园的大门就在眼前了。这时，一个警员从后面跑了过来。“队长！后面的市民受到丧尸的袭击，有一个抱孩子的市民失踪了。” 我回过头扫视着身后的其他人。“哦，不！是她们。”我的心一紧，什么也没说就往回赶。但一只强有力的手一把抓住了我的衣领，拽住了我。“你要去哪儿！”是Fox的声音，“去救她们”，我断断续续地说。“什么！你要干什么！” Fox冲我吼道。“我答应过她们，保证过她们不会有事的！我答应过她们！” 我鼓起勇气，提高了音调。但Fox队长的手却越抓越紧，他摇晃着我大吼道：“没时间了！我们没时间了！”我用力挣开了Fox的手，也吼叫起来：“那你为什么还要救我！”然后头也不回地跑向刚才经过的街区。

“你们在哪里？你们在哪里？”我不停地喊着，奔跑着。避开几个丧尸的袭击，又拐过两条小巷，终于听见了那位妇女的呼救声。“我们在这儿！上帝呀！”她带着一副痛苦的表情，从一个门口蹒跚地跑出来，手依然牵着她的孩子。在她们后面看不清有几个丧尸正在向她们追来。我赶忙迎上去扶住了快要摔倒的妇人，“快……快带小Tom走。”她气喘吁吁地说。“不，我们一起走！”我一手抱起正在哭泣的小孩子，和她一起加快步子往回赶。刚才清理的街道，现在又涌来了更多的丧尸。我把小孩交给他的母亲，端起枪，任凭子弹带着火焰射向丧尸，但丧尸越来越多，从各个方向包围过来。“该死！”我心里咒骂着。那位妇人忽然摔倒了，我想拉起她，但她却冲我使劲摇头。“别放弃！我们能冲出去！”我冲她喊着，但我心里明白，她可能不行了。不知不觉间，一滴泪水从我的眼眶里滑落。

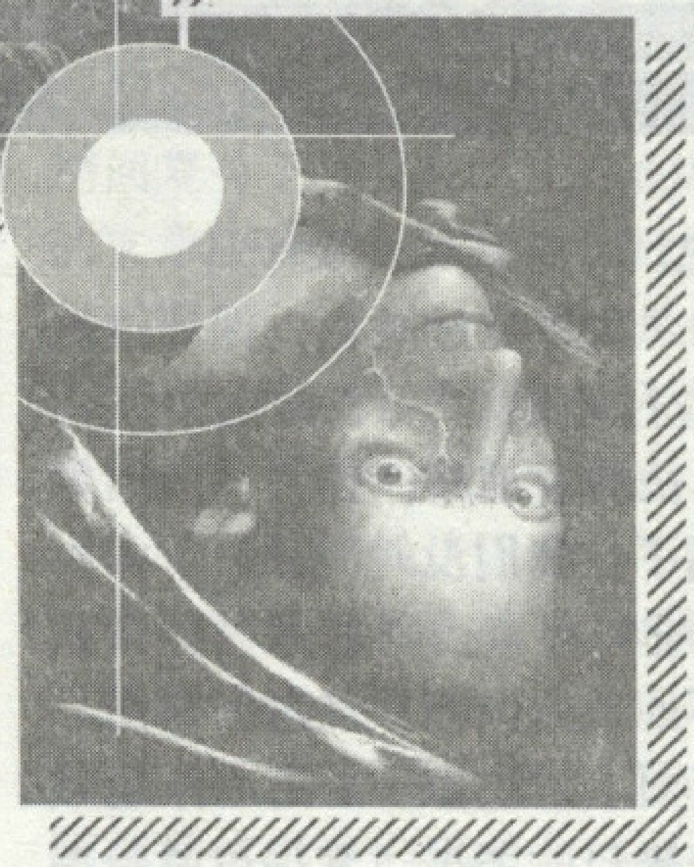
这时，几束强光从远处射来，而后2颗催泪弹在我们身边炸开。紧接着一阵枪声后，一个熟悉的身影穿过雾气出现在我的面前。是Fox队长，随后另一个警员也跑了过来，扶起坐在地上的妇人。Fox则抱起了正在哭泣的孩子，然后看了我一眼说：“走吧，大家在等你。”

很快，我们和其他人会合了。我们一起来到RACCOON公园大门外，Fox队长推开铁门，迎面却飞来一群乌鸦，它们用尖利的爪子和喙袭击我们。几个手持莱福枪的警员不断开枪驱赶乌鸦，当乌鸦终于被赶走时，满地都是黑色的羽毛和乌鸦的碎肢。每一个人都受了点轻伤。当我们小心地走进公园，Fox队长和两个警员立刻把大门关闭，并且启动电机，关闭了大门外的电动防盗门以防丧尸进入。当我们终于赶到了公园的草坪地带，看到这个昔日RACCOON市民假日向往的温馨草坪，而今却在夜幕下布满了一具具冰冷的尸体。还有我们这些为了逃生而在寒风中焦急等待直升机的疲惫的人。Fox队长不停地看着手表，嘴里念叨着什么。其实每一个人都很疲惫，但却没有一个人坐下来休息。大家都仰望着天空，期盼着阴云中那一点星光的闪现。

“看！他们来了！来了！”一位市民惊叫起来，同时用手指着我身后的天空。是的，天空中闪烁着两个亮点，正缓缓向我们飞来。亮点越来越近，已经可以听到隆隆的螺旋桨发出的声音。“快，发信号！” Fox队长边喊边从背包里取出信号棒，点燃后向直升机用力地不停挥动，另几个警员也同样燃起信号棒。直升机显然已经注意到了信号，其中一架迅速下降，按照Fox指引的地方成功着陆。侧门打开了，我看见机舱中的副驾驶伸出拇指，并示意人们快速登机。Fox和其他警员带领着市民靠近直升机，帮他们一个个登机，每个市民都对警员说着什么，我听不清。但我看见，那个带孩子的母亲含着眼泪坐在直升机上，亲吻着自己的孩子。我在心里默默地祝她们好运。

机位已经满了，我和Fox队长以及其他警员离开机身，目送着直升机呼啸着起飞。“伙计们，我们去坐另一架！”Fox高兴地呼喊着。他拍打着我的肩膀说：“我差点忘了，你也是市民。但你真的很勇敢。”

正当我以为这是噩梦结束的时刻，却听到天空中一声巨响，第二架直升机在火光和爆炸声中旋转着坠向我们面前的地面。紧接着又一次爆炸，爆炸掀起的气浪夹杂着钢铁的碎片，将所有的人卷起又抛下。当我吃力地爬起来，却看见我身后不远的地上，一个高大的黑影显现出来。天哪，是那个警局里的怪物，手里居然握着一个火箭发射器！这个家伙正在装弹，瞄准另一架直升机，“该死的畜生！”Fox也从地上爬起来，他抓起一支地上的枪，奔向怪物并不断射击它手中的武器。我也拿起自己的武器掩护Fox队长。面对我们的反击，那个怪物便将火箭射向Fox队长，随着一声刺耳的鸣叫，火箭在Fox身后的草坪炸开。他被爆炸击倒了。Fox挣扎着想站起来，但怪物已经跑到了Fox的身边。一只粗壮的触手从怪物的手臂上伸出，缠住了Fox的脖子，将他拽离了地面。我担心误伤Fox队长，不敢开枪，却不知如何才能救他。怪物似乎要掐死Fox队长，奋力挣扎的Fox突然从肩上抽出一把军刀，用力一甩，正好刺进怪物的独眼里，Fox又顺势抬起双脚，将刀牢牢钉进怪物的头里。随着怪物的一声吼叫，它把Fox队长远远地甩了出去，摔在草坪上。那怪物发疯了一般，又出手疯狂地抽打四周的地面，我乘机抬起枪口，不断地射击怪物的躯体。那个怪物就这样不停抽打着，在直升机残骸间狂奔，终于它慢慢地倒在了火堆之中。



我把枪丢在一边，跑过去看Fox的伤势。Fox队长已经昏迷过去，血从他额头的伤口不断涌出。

“Fox！Fox队长！”我用手捂住他的伤口，喊着他的名字，想把他叫醒。“快醒醒，Fox队长！”在我不停地呼唤下，Fox终于睁开了双眼，他声音微弱，但还清晰，“还有其他人吗？”我看了看四周，摇了摇头，“他们都死了，不过，市民已经安全撤离了，队长。他们……”我没说下去，“我本想，我可以救你。但……”Fox断断续续地说，“看来，现在只有你一个人了。”“不！Fox队长，别把我一个人留在这儿！别离开我！告诉我，你需要什么，我一定可以救你的，快！告诉我，我该怎么做，上帝呀！”我脱下外衣捂住Fox的伤口，但血还是很快渗透了衣服，顺着我的指缝流出。“我该怎么办？”“别……别费力了……”Fox的声音越来越微弱。“我想我的脖子已经断了……”，这时，我看见了不远处草地上Fox的黑色背包。我将Fox的头轻轻枕在我的外衣上，然后跑过去拿背包。忽然一阵疼痛从我的小腿袭来，这时我才注意到自己的腿也正在流血。我咬紧牙，拿到了背包，打开，但里面除了一卷止血绷带外，都是一些文件。我回到Fox身边，替他包扎伤口。Fox发现了背包，竟放大了声音说：“文件还在吗？”“还在，队长。怎么了？”“那很重要，是罪证。是Umbrella化学品公司的罪证。一切都是他们造成的。”“别担心，队长。我来拿背包，不会丢的。”听到我的保证，Fox显得轻松了许多。

“看来，我们不能呆在这里了。”我注意到雨又下了起来。我只好背起Fox，艰难地走到一间公园守夜人住的小屋，把昏迷的队长放在一张木床上。我在壁橱里找到了火柴和半截蜡烛。在这个雨夜中，我燃起烛光，坐在角落里出神地看着蜡烛摇曳的火焰，这样让我可以感到一点温暖。我支撑着

自己不愿睡去——我承认我还在幻想着会有另一架直升机来救我们。有时，Fox队长会从昏睡中醒来，嘴里说着什么，我却怎么也听不清。不知什么时候，我竟也睡了过去。

一声巨大而恐怖的吼叫声又一次把我从噩梦中惊醒，紧接着，小屋的铁门被猛烈地撞击着。它还没死！一个念头在我头脑中闪过。我立刻站起身来，一边背上背包，一边喊着："Fox队长！醒醒，我们必须离开这儿！"Fox躺在那里，一点反应也没有。我扑到床边，摸到的却是他冰冷的手……一张Fox和家人的照片半露在他的上衣口袋外。收起他的照片，我知道他一定在另一个世界得到永远的安宁。这时，小屋的铁门被整个撞了下来，怪物果然还活着！它挥动着粗大的触手，向我袭来。我蹲身躲过了它的触手，顺势从破碎的窗口跃出了小屋。怪物也追了出来。不知为什么，以往那种恐怖的感觉却被一种莫名的愤怒冲走。"我不会让你赢！"我大喊着，不断地在公园的小路间和它周旋。它失去了眼睛，显然不能准确地抓住我。我没有逃走，因为我知道，自己已无处可逃。我找到了我的武器，利用每一次机会射击怪物的身体。我看见子弹钻进它的身躯，紫色的血液从它溃烂的伤口不断喷涌而出。当子弹用尽时，它还是挣扎着半跪在地上不肯倒下。我在直升机残骸附近终于找到了警员的莱福枪，把枪口对准怪物的头，"死吧！死吧！"我咒骂着，把子弹一颗颗射进去。当我退出最后一个弹壳时，它已经倒在地上一动不动了。"死吧，死吧。"我嘴里一遍遍重复着，一阵眩晕使我虚脱地坐在了地上。想着刚才的一切，我不敢相信。

我真希望时间就此停止，我不敢想还会有什么等待着我。

"是什么？"我警觉地站了起来。零散的脚步声和低吟声从我四周传来，好像是被恶魔从地狱中召唤出来似的，原来倒在草坪上的尸体，都慢慢地爬了起来。他们在一步步向我逼近！

我抓起莱福枪，才知道身上已经没有子弹了。我本能地向后退，搜寻四周的地上，却只有满地的弹壳和尸体。我向后跑去，爬上直升机残骸的顶端，眼看着更多的尸体爬起来。

"难道要轮到我了？"我不禁苦笑，这时，我发现自己的口袋中还有一支手枪。是的，正是Cobby留下的手枪，还有5发子弹。"是的，足够了。"我心里暗想。我再一次仰起头，看着阴沉的天空。"上帝，看来我不会变成丧尸了。我不会变成丧尸！"我站起身，颤抖地握着银色的手枪，枪口对准了自己……

这时，天空中闪出一道光芒，几乎照亮了整个广场。我吃惊地追视着那个光团。它拖着一道长长的白色烟雾，在这灰暗的天空中格外夺目。"什么东西？"它越过公园上空，倾斜着向远方坠去。就在光团隐匿于楼宇间时，突然白光四射，随后整个大地都在震颤，抖动。我看到巨大的火球从远处升起，我眼前的高楼竟如同碎纸般被火球吞噬……几乎是一瞬间一切都消失了……不知不觉银色的手枪已从我手中滑脱……我只感到我的灵魂似乎也脱离了自己的躯体，融化在这片耀眼的白光中。

我再次苏醒，发现自己倒在一片废墟中。一个军人正蹲在我的身边。"别动，别动，一切都结束了。"他说着，把一张毯子盖在我身上。"快过来，他还活着！"，这以后的事我记不清了。

当我真正清醒过来时，我已经在医院的病床上了。父母很快来看望了我。"欢迎你回来，我的儿子。我知道你该做你想做的事。"父亲笑着又对旁边的护士说："他是我儿子，医生说他活下来真是个奇迹。"我让母亲靠近一些轻声对她说："妈妈，我看到上帝了。"

在我出院后不久，就向军方询问是否找到了那个黑色的背包。但他们告诉我，除了一张照片外，我身边没发现任何东西。我接过照片，看着Fox和家人幸福的合影。RACCOON市发生的事一幕幕在我脑海中闪过。我将照片默默收起，心中对Fox说："我保证过，我一定会找回它们。"

我明白，命运使我成为一名STARS队员，因为我知道，危机依然在继续……

（全文完）

下期导读：敬请收看《缓冲区咖啡屋》

豪杰 **超级**

音乐工作室

轻松制作自己的Mp3音乐

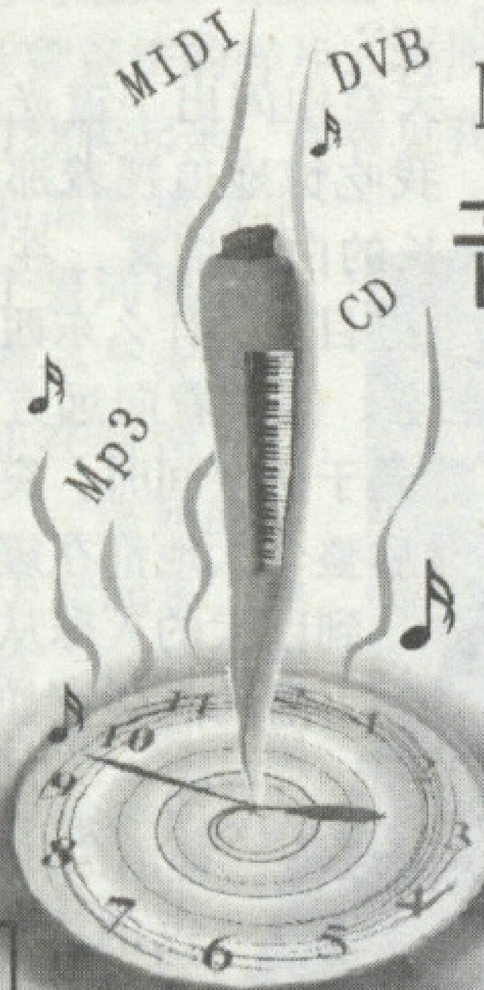
轻松制作MTV、电子音乐相册

局域网DVB广播，在线听音乐

磁带与MP3互转，数字CD抓轨

超级录音机，制作自己的音乐库

支持三十余种音乐播放格式



特惠￥38

超值赠送 100首世界音乐经典名曲

Http://www.herosoft.com

豪杰公司 咨询电话：010-62557243

自由白领

——21世纪家庭办公创业神话

只要能上网（家里、网吧都能行），你就可以坐在家里从事网站采编、栏目主持、网页编辑、广告发布、邮件收发，以及网络编程、网络贸易、网络经营等个人网络商务工作。这就是21世纪可以让人一夜间暴富的神奇职业-"自由白领"（国外称为SOHO），当今中国，在两三年时间内成为亿万富豪的青年首富们，无一不是从这里起家的。以前，自由白领的工作方式、运作程序属于绝对商业秘密被严格封锁。今天，中国电子音像出版社出版的《如何成为自由白领》，第一次将自由白领入门、起步、发展的详细步骤，毫无保留的全部公之于世。其实任何人都可以成为自由白领，基础好的可以直接经营，获取巨额利润；基础差的可以从入门学起，领取基本薪酬（每天上网3小时，月薪1000元，每天上网6小时，月薪2000元）。详情可去www.sohounite.com 或www.richgod.com 查询。

《如何成为自由白领》一书（出版号：ISBN7-900017-63-1/G.64 包括一张光盘、一本书和一张会员卡）。全国统一定价：96元。款到挂号寄出。

汇款地址： 深圳市滨河路爱地大厦西座13楼 D室商务部 **邮政编码：** 518045

收款人： 深圳市一隆邦资讯发展有限公司

电话： 0755-3551010 3551184

e-mail: soho@richgod.com

给你一个机会 做新世纪的新人类

大众软件服务快车

晶合软件销售连锁组织

封三、前彩2、前彩6、前彩10、80、82、84、86、88、93、104、

广告索引

晶合互动多媒体软件公司	封面
DELL	封底
《电脑新时代》	前彩1
技嘉科技	前彩3
上海胜创科技公司	前彩4
北京卡利亚科技开发公司	前彩5
中青旅创先公司	前彩7
惠威集团	前彩8
天下华彩网络软件公司	前彩9
天下华彩网络软件公司	前彩11
奥美电子（武汉）有限公司	前彩12
天下华彩网络软件公司	前彩13
深圳一隆邦资讯发展公司	80
北京京里仁计算机技术公司	81
北京万众合力公司	83
金山公司	85
技嘉科技	87
金洪恩电脑公司	87
北京实达铭泰公司	88
北京实达铭泰公司	89
金洪恩电脑公司	89
奥美电子（武汉）有限公司	90
目标软件公司	91
奥美电子（武汉）有限公司	92
大连先河计算机培训中心	93
联想电脑公司	95
金山公司	96
深圳金智塔公司	97
晶合互动多媒体软件公司	98
晶合互动多媒体软件公司	99
上海育碧电脑软件公司	100
上海育碧电脑软件公司	101
晶合互动多媒体软件公司	102
晶合互动多媒体软件公司	103
晶合互动多媒体软件公司	106
晶合互动多媒体软件公司	107

▲源程序 ▲ 编程资料 ▲ 编程技巧 ▲ 开发工具 ▲ 控件

程序员之家

双CD 配编程手册

仅售 **38** 元

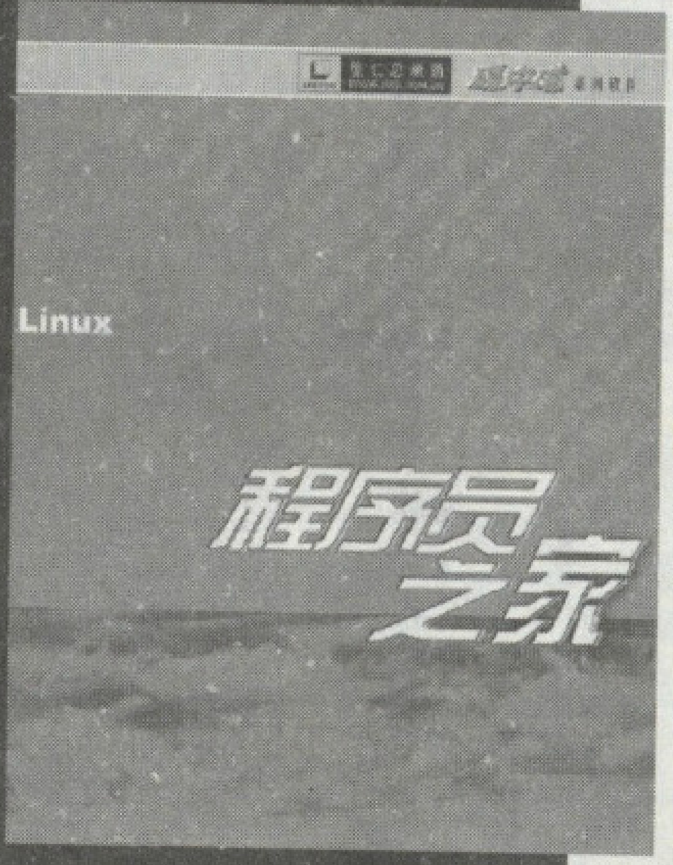
面向软件开发人员的最新工具光盘该系列共两套光盘，一套面向WINDOWS程序员，另一套面向LINUX程序员。每套都是双CD配编程手册。

《LINUX 程序员之家》

本产品主要提供了LINUX下，c和java的编程工具；提供了程序的应用实例，包含最新的kde 2.0(含源码)、staroffice 5.2、openoffice 6.0(含源码)等。**配套近200页的编程手册是一本关于linux下c编程的详细指南，同时包含的数据库的一些基本的知识。**

《windows 程序员之家》

本产品内含大量Delphi、visual basic、ActiveX、visual c++ 开发应用工具。**配套300余页编程手册上详尽介绍了关于各种编程工具的使用技巧。**



里仁软件独家产品

钢琴天堂 MP3	28 元
小提琴名曲 MP3	28 元
画曲经典	28 元
零点 MP3 专辑	25 元
世界体育游戏精选	22 元
TV GAME 经典回顾	25 元
游戏动员令	28 元
Redhat Linux7.0	38 元
LINUX 之家(赠 REDHAT 6.1)	28 元
红旗 LINUX 2.0 桌面版	38 元
冲浪 LINUX 3.2 标准版	28 元
冲浪 LINUX 3.2 豪华版	38 元
非常小游戏（赠 PC 桌面王）	28 元
自得棋乐（棋牌游戏大全）	22 元
Redhat Linux 6.2	28 元
虚拟 modem2000	38 元
恋爱宝典	18 元
走遍美国（MP3 版）	28 元

京里仁计算机公司致力于正版软件的行销策划及渠道建设，在全国拥有800家连锁分销商，具备优秀的产品市场策划能力，是国内最大的软件行销渠道之一。现向全国继续诚征分销商，同时欢迎各软件开发商或制作小组洽谈总代理或承销策划合作。

碟中碟 系列软件

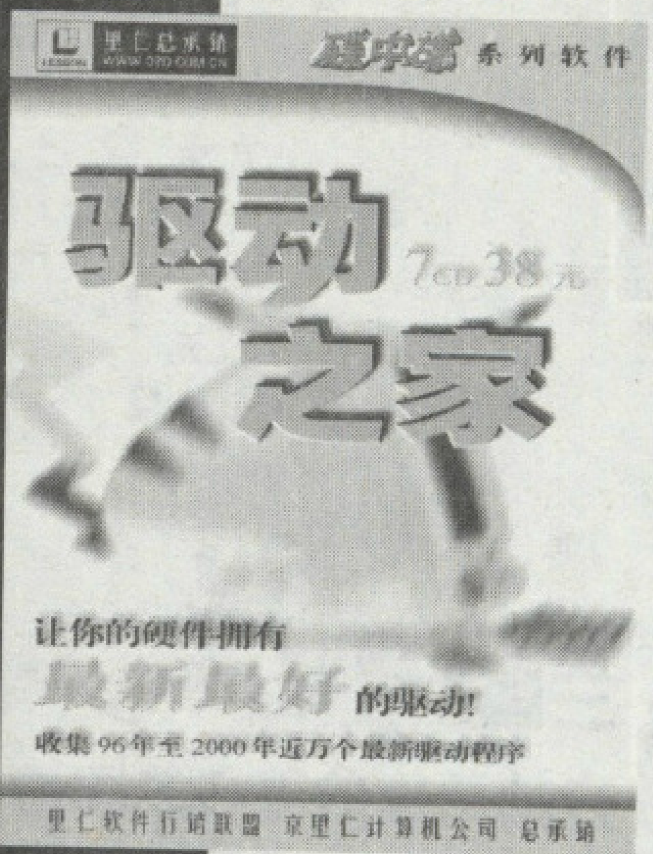
国内首套 FLASH 资源大全

闪客之家

7CD48元

最新FLASH源文件、影片赏析、矢量图库、实用音效。极具实用价值，flash爱好者必备创作资源。

- ◆源　　码　提供国外最经典的源文件1800个。
- ◆影片赏析　搞笑动画、MTV、小品、网页设计，在线游戏等近800个。
- ◆矢量图库　各类矢量酷图，动态矢量图，矢量大图库11300张。
- ◆音　　效　各类实用音效3400个。
- ◆敝帚自珍　作者作品集，提供源文件。
- ◆酷站连接　FLASH应用网址，资源站，共370个网址有预览图片。



驱动之家

7CD 38元

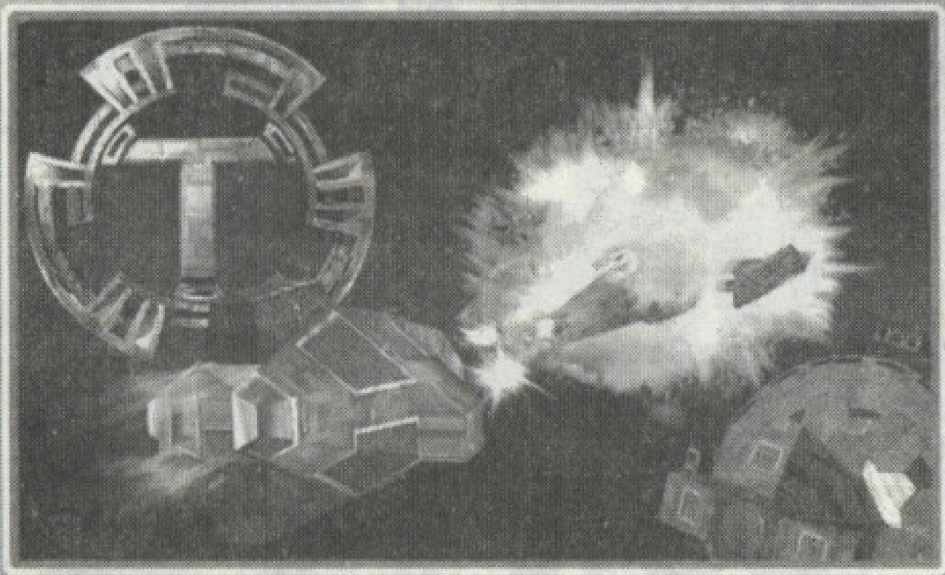
CD1:声卡驱动；CD2:显卡驱动(1) CD3:显卡驱动(2)；CD4:光驱，主板驱动；CD5:键盘，解压卡，BIOS；CD6:调制解调器,网卡,其他驱动；CD7:打印扫描驱动。

收集96年至2000年近万个最新驱动程序从显卡、声卡、网卡、外设到主板、Bios，从Dos到Win9X、Windows2000 Linux。

LESSON **里仁软件行销联盟　京里仁计算机公司**

电话:010-82612510 86241512 62643952 62535657
WWW.DZD.COM.CN E-MAIL:lesson@263.net.cn
通讯:北京海淀区中关村邮局107信箱 邮编:100080
地址:北京海淀区苏州街29号八一中学丁楼一层

晶合时代游戏精品上市通告



太空终结者

实现你驾驶太空船的初体验
满足你Fighting的欲望
游戏类型：射击+角色扮演
出品：大宇资讯
2001年2月上市

游戏特色:
训练太空飞行员的游戏
故事模式和自由模式
3D的场景建构出拟真的太空世界
可32人连线对战及录制电影

精灵幻境

狂乱的精灵、褪色的幻境、落难的女神，交织成一段梦幻绚丽的冒险故事
游戏类型：战棋类
出品：大宇资讯
2001年2月上市

吸血鬼德古拉之魔体复活

精致华丽的经典欧洲艺术美学跃上电脑荧幕
为救心爱的女友，您又回到那神秘的古堡！与此同时，吸血鬼德古拉复活了。
游戏类型：解迷类
游戏特色：恐怖+全新3D
出品：大宇资讯
2001年2月上市

绵羊传奇

一群可爱而调皮的小绵羊，但命运由您来全权掌握！
游戏类型：运动休闲类
出品：大宇资讯
2001年2月上市

三国世纪

内地制作的著名三国题材
大型图形战略网络游戏
出品：吉米科技
2001年3月上市

大富翁5

再创大富翁系列游戏颠峰，体验超酷的感受
新增功能：局域网作战、互联网对抗
出品：大宇资讯
2001年3月上市

晶合连锁

北京晶合时代软件技术有限公司
TEL：010-82634093、82634107

零售价：28元

私人律师

——您最理想的法律助理

全面性

权威性

准确性

操作性

★ 什么叫判决、执行、上诉、反诉？

★ 什么是消费者的权利？

★ 购买商品房应注意哪些问题？

★ 合同签订应注意哪些问题？

★ 遇到问题怎样用法律保护自己？

……

收录了基本类、房产类、消费类、婚姻类等12个大类的法律常识，法律（建国至今全国人大颁布的各项基本大法）、法规（国务院及所属各部委自建国以来颁布的所有法规规章）两个数据库和标准合同范本大全、法律文书全库16个部分的法律知识。适用于国内家庭用户、非法律专业工作人员和任何想了解与自己工作性质和日常生活相关的法律知识却没有精力和时间去专门学习的普通用户。

总经销：北京万众合力科技有限责任公司
电　话：010-82627435/36/37/38/39
网　址：www.10000Z.com
出　品：北京天安亿友信息技术有限公司
电　话：010-62616172　62565767

万众分销·必属精品

特约邮购
万众软件俱乐部

电　　话：010-62510109、62510224(24小时)
汇款地址：北京双榆树101号信箱
网　　址：www.wzclub.com

联 系 人：罗雪松
邮　　编：100086
电子信箱：www3w@263.net

（邮购免邮资）

总部地址：北京海淀路171号大华写字楼B335

万众合力软件分销组织总经销

批发业务：（010）82627435/36/37/38/39，（010）82628931/32/33　网址：www.10000z.com　E-mail:10000@btamail.net.cn

收尽天下一流大作，创游戏时代先河

模拟最前线　¥39.9
机皇完全模拟　（3CD）

格斗之王系列　侍魂系列　月华剑士　泡泡龙……

模拟急先锋　¥39.9
超任完全模拟　（3CD）

最终幻想系列　火焰之文章　圣剑传说　实况足球　樱花大战……

模拟总动员
世嘉五代完全模拟

赤手神拳　格斗三人组　光明与黑暗II　影舞者　战斧……

¥39.9
（3CD）

今天你中奖了吗？
《智能狂选》引领你直入
中奖秘径

智能狂选

聪明号码
保证中奖
功能强大
科学理财

¥28

网页＋多媒体 制作全面通 II

¥48　（8CD）

Flash5/DIRECTOR
DREAMWEAVER/3D MAX/
FREEHAND/PHOTOSHOP
精彩多媒体教程＋2CD精美素材库

无限沟通——
疯狂IP电话全解密

迄今为止收集最全面的
IP电话工具软件
一省再省，IP电话任你打

¥19.8

黑客攻防技巧大全 II
电子邮件防暴终结者

详细介绍电子信箱的破解与防守

¥28（2CD）

特约邮购
万众软件俱乐部

电　　话：010-62510109、62510224(24小时)
汇款地址：北京双榆树101号信箱
网　　址：www.wzclub.com

联 系 人：罗雪松
邮　　编：100086
电子信箱：www3w@263.net

（邮购免邮资）

总部地址：北京海淀路171号大华写字楼B335

新春明星大荟萃

MP3经典歌曲大放送

- 齐秦 :¥ 28元 (附:王祖贤-“与世隔绝” CD)
- 王菲 :¥ 28元 (附:同一首歌-“朋友” CD)
- 张雨生 :¥ 25元
- 罗大佑 :¥ 35元 (附:赠纪念首册)
- 周华健 :¥ 25元
- 四大天王 :¥ 25 元
- 林忆莲 :¥ 28元 2CD
- 张学友 :¥ 25元 2CD
- 谢霆锋 :¥ 25元 1CD
- 零点 :¥ 28元
- Beyond(MP3 MTV) ¥: 28元 2CD
- 世纪情歌-男人篇(100首) :¥ 28元
  女人篇(100首) :¥ 28元

北京晶合时代软件技术有限公司　晶合软件销售连锁组织
地址: 北京市海淀区小南庄怡秀园号1楼四层　邮编: 100089
电话: 010-82634093 传真: 010-82634093 http://www.jhhpop.com(晶合软商网)

全能汉化翻译平台

金山快译.net 2001

热卖中！

独家支持 **Windows 95/98/Me/NT/2000**

内含132款最新流行工具软件

专业版 38元
升级版19.8元
双CD双手册

超值奉送
金山词霸.net2001共享版
金山毒霸.net试用版
黑马中文校对系统

● **快速翻译英文文档**

- 采用FastAIT智能翻译技术，快速完成全文翻译，长句、难句翻译质量出类拔萃。
- 专业翻译独树一帜，确保文档翻译的专业水准。
- 译文修改极其方便，并有智能学习功能，可记忆多种句型，随意添加、修改单词词义。

● **精确汉化英文软件**

- **量身定制**：精挑细选Winzip、ACDsee、ICQ等200余款最流行英文软件，精心制做汉化包，彻底避免因语言障碍导致的误操作，放心使用英文软件。
- **深度汉化**：采用最新汉化技术，从界面到帮助文档一次完成，不存在汉化死角。
- **永久汉化**：汉化后的软件可脱离快译独立运行，即刻拥有永久中文版。

● **即时翻译英文网页**

- 开发基于互联网的翻译系统，一步操作，英文网页瞬间成为中文网页，版式赏心悦目，轻松获得最新国际资讯。

● **轻松实现内码转换**

- 支持GB码、BIG5码之间的简繁体转换，方便繁体字领域的交流和文字处理，并提供内码工具，实现永久转换。

● **内含132款最新流行工具软件**

网络电话	JetCar	ICQ	**虚拟光驱**	Winamp
Net2phone	**拨号工具**	OICQ	VaporCD	**文字编辑**
电子邮件	iWps.net 拨号器	**网络工具**	virtualCD	Ultra Edit
Foxmail	**网页制作**	LinkToLink	**图形图像**	**文件压缩**
文件传输	HomeSite	AnFx	Acdsee	WinZip
CuteFTP	CoffeHTML	**离线浏览**	JPGWizard	ZipMagic
Getright	CuteHTML	WebZip	**动画制作**	**文件阅读**
LeapFTP	Hot dog pro	Teleport Pro	Animg122	Acrobat
Netant	AppletButtenFactory	**屏幕保护**	**媒体播放器**	Reader
Go!Zillia	**网络寻呼**	Webshots Desktop	RealPlay	……

金山词霸中日英版同期热卖

网上预订：www.joyo.com 全国书报摊均有销售

特约经销商

北京分销商	
北京连邦软件	010-62525338
北京万众合力	010-82627435
北京正普软件	010-82671133
晶和顺达	010-82634097
天极信息	010-82657868
北京圣比尔	010-62527962
北京里仁公司	010-62615307
北京树人	010-82658156
北京育碟苑	010-82656590
联想公司	010-62986638
鸿达电子	010-62630457
中央区	
天津津科	022-27383000
天津连邦	022-27402940
天津贝尔森	022-27308188
石家庄连邦	0311-6978123
石家庄正扬	0311-6042237
石家庄鼎新	0311-8611094
太原连邦	0351-4120673
东北区	
沈阳希望	024-23909650
辽宁华储	024-23882911
沈阳连邦	024-23842237
北方图书城	024-23891129
沈阳赛乐氏	024-23882382
大连连邦	0411-4321308
大连盛辉	0411-2303516
长春连邦	0431-5635251
哈尔滨希望	0451-2510446
哈尔滨瑞利	0451-6260102
哈尔滨金北方	0451-6415498
大庆金银来	0459-6319892
呼市赛乐氏	0471-6957968
包头连邦	0472-2132613
华中区	
武汉连邦	027-87889385
武汉凡高	027-87884793
武汉赛乐氏	027-87877246
武汉天问	027-87874577
武汉外文书店	027-87822818
武汉新华书店	027-83783766
长沙连邦	0731-4457950
长沙德智	0731-4458868
湖南经济	0731-4152999
长沙惠友	0731-4130006
南昌希望	0791-6234342
南昌赛乐氏	0791-6310215
河南连邦	0371-3944977
河南希望	0371-5728136
郑州赛乐氏	0371-3944962
华西区	
重庆天极	023-63620624
重庆连邦	023-63538239
重庆希望	023-68790930
四川连邦	028-5240280
成都新四方	028-5444147
成都济利	028-5217234
成都赛乐氏	028-5452657
昆明黑马	0871-5134930
昆明连邦	0871-4138178
昆明威豪	0871-5144846
昆明棒子	0871-5166051
陕西辉煌	029-5519833
新疆辉煌	0991-5826655
贵阳兄弟	0851-5894210
兰州科创	0931-8262079
新疆华顺	0991-2810057
华南区	
广州南软	020-87532791
广州骏网	020-87531488
广州黑马	020-87518008
广东连邦	020-87572481
深圳书城	0755-2073276
福州连邦	0591-7811693
海南希望	0898-8511848
广州金碟	020-87569092
广州思富特	020-87509952
广州天高行	020-83790899
深圳连邦	0755-3220641
深圳伊登	0755-3782602
福建希望	0591-7601824
海口连邦	0898-8540137
南宁连邦	0771-5315399
华东区	
上海茂立	021-63226198
上海连邦	021-63735610
新华音像	021-63618145
南京连邦	025-3364289
南京探路人	025-4526432
杭州美迪	0571-8271301
杭州南北	0571-8073048
合肥连邦	0551-2822963
上海赛乐氏	021-63743028
南京新高	025-3371350
徐州连邦	0516-5606665
杭州连邦	0571-8853577
济南长川	0531-8559435
烟台金石	0535-6623036
青岛力邦	0532-3884825
苏州沧浪精华	0512-7246529
全国书商	
北京情文书店	010-65934375
上海华东书局	021-63767964
四川求索书店	028-3379875
宁波民乐书店	0574-7129191
武汉春秋书店	027-87563105
长春东北书局	0431-2700525
济南华艺书店	0531-6057297

金山 KINGSOFT

地址：北京市9605信箱 邮编：100086 电话：010-62524868 E-mal:support@kingsoft.net 经销商订货热线：(010) 62638312
免费服务电话：800-810-5770（北京地区） 技术支持热线：010-62524868-678 欢迎邮购，邮资免费，电话：(010) 62524868-537 Http://www.kingsoft.net

大众软件邮购中心

每次邮购产品需另付邮费5元 欢迎免费索取晶合软件广场（邮费2元）
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱 邮政编码：100089
热线咨询：010-82634107 82634092 E-mail:jhyf@popsoft.com.cn
欢迎访问晶合软商网：www.jhpop.com

晶合|连锁

晶合强力推荐

新天使帝国 精灵幻境 霹雳奇侠传 成功心理 MP3系列:谢霆锋.周华健.张学友

精灵幻境(姐姐篇)

混沌之风招来灾厄灾星,良善精灵心性骤然巨变,美丽幻境再度蒙尘褪色.

零售价:28 网员价:25

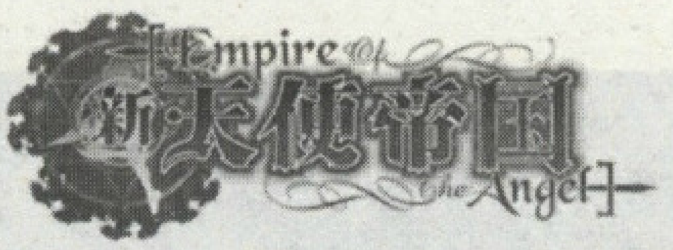
——— 大宇资讯出品

精灵幻境(妹妹篇)

狂乱的精灵,褪色的幻境,落难的女神,交织成一段梦幻绚丽的冒险故事

零售价:38 网员价:35

——— 大宇资讯出品



标准版 零售价：48元 网员价： 45元
豪华版 零售价：68元 网员价： 65元

一场捍卫爱斯嘉大陆的和平圣战即将展开！

★经典战略游戏重出江湖 ★超炫3D场景崭新视觉
★华丽战斗特效耳目一新 ★亲切操作介面容易上手
★完整转职系统自组兵团

心理素质是成功的关键

——奥运会金牌得主 刘璇

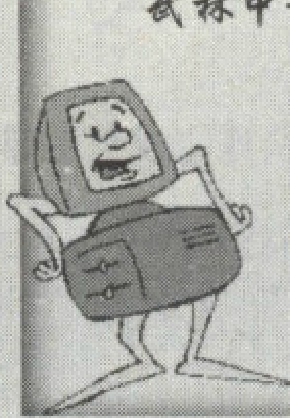
精彩案例＋精美漫画＋专家点评

提高情商，无往不利

完全版4CD—零售价68元 网员价：60元
精华版2CD—零售价38元网员价：35元

大宇资讯经典武侠RPG代表作之一
武林中最大原危机期等着您来化解

霹雳奇



★《仙剑奇侠传》的制作小组
★《轩辕剑3》的游戏引擎
★狂徒、DOMO联袂经典奉献
★大宇首席动画设计师林克敏跨刀之作
★引爆武侠RPG游戏欣赏新观念
★感受八音才子黄文择演绎大霹雳精彩人生
（3CD简体中文版，赠《仙剑诗集》）
零售价：88元 网员价：80元

各位读者：

新年好！新的一年到来了，我代表大众软件邮购中心的全体员工祝大家新年快乐，万事如意。

如果您错过了邮局订阅《大众软件》不要紧，大众软件邮购中心将为您提供邮订服务，可直接寄达您家。《大众软件》杂志（半月刊，全年156元）、光盘（月刊，全年240元）和《电脑新时代》杂志（月刊，全年72元）从邮购中心订阅，平寄邮费免收，挂号邮寄每期加收挂号费2元。另外，凡在邮购中心订阅全年杂志和光盘者，赠送《大众软件》第六届奖券两张和精美小礼品一份MP3唱不停，同时还有一张有效期一年的金卡，凭此卡在邮购中心邮购产品可享受网员价格。

现在我还要告诉大家一个好消息，《大众软件》杂志社为答谢在邮购中心邮购的读者，特给邮购中心留有100套《水晶宝合》和《大众软件五周年-写在杂志边上》，如果您需要的话，现在就可以邮购。

邮购方法：邮局汇款
汇款单填写方式
收款人地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮编：100089
收款人姓名：大众软件邮购中心
汇款人地址：请用正楷填写清楚（按此地址邮回订阅的杂志或其它产品）
大众软件邮购中心电话：010-82634092 82634107

★热卖新品★		红鹰敢死队	48/45	网络三国	29/25	千僖大餐
爱的记忆（标准版）	38/35	全明星网球 2000	48/45	烽火三国II	29.9/29	新电脑工具箱II
爱的记忆（豪华版）	69/65	极速摩托 - 铃木 2000	48/45	心跳回忆典藏版扑克牌	18/18	WINDOWS 9X/ME注册表系统工具大全
MP3 系列:		会声会影 4	98/90	古墓丽影之失落的神器	38/35	卡通电脑设计宝典超值版
齐秦	28/25	暗黑破坏神II（金装英雄版）	188/165	将军：全面战争	68/60	轻轻松松做闪客 -FLASH5.0
王菲	28/25	暗黑破坏神II（标准版）	98/90	银河创世纪II联盟	68/60	决战黑客 - 追踪黑客全攻略
罗大佑	35/32	暗黑破坏神II（豪华版）	228	模拟人生（中文版）	60/55	诺顿网络安全特警2001（中文版）
张雨生	25/23	产品包装较大，需加 20 元邮费		超级医生III	38/30	诺顿个人防火墙2001（中文版）
张惠妹	25/23			剑侠情缘II	38/30	
心魔	48/45	★娱乐天地★				★攻城略地★
新神雕侠侣	69/65	毒蛇赛车	38/35	★百宝箱★		异尘余生II攻略
霹雳奇侠传	88/80	动作天下	28/25	金山词霸2001（专业版）	38/35	最终幻想八攻略
灵魂使者	50/45	黑暗之光	23/21	金山词霸2001（升级版）	19.8/19	英雄宝典 --- 英雄无敌 3 攻略
异域惊魂曲	98/90	100 精怪游戏	18/16	金山快译.net2001（标准版）	38/35	攻略手札（2）
财神 3000	38/36	极品街机	28/25	金山快译.net2001（升级版）	19.8/19	攻略手札（6、7、8）
东周列国志	48/45	影视超人	28/25	金山毒霸（标准版）	98/90	鹿鼎记二部曲完全攻略
危机最前线 - 为自由而战	38/35	幻想纪元	39/35	金山毒霸（钻石会员版）	198/185	沙丘 2000 攻略
捍卫总动员	48/45	轩辕剑 3	128/110	超级解霸 2000	38.8/38	黑客攻击防守秘技
铁血联盟II	48/45	仙剑奇侠传	25/23	超级解霸白金版	38/38	黑客攻防技巧大全
企业王国	48/45	明星志愿II	48/42	Redhat Linux7.0 精装版	38/35	麻辣大师 2- 完全"网恋"攻略篇
交通巨人	48/45	明星志愿 2000	48/48	Redhat Linux7.0 简装版	12/12	
女皇骑士团	48/45	魔法大帝	58/55	3DS MAX3.X 制作全面通	35/35	★万智牌★
三国群英传II（简装版）	29/25	特勤机甲队III（屏保壁纸集）	35/32	驱动之家	38/35	大战役起始牌
神偷 2- 金属时代	68/65	可爱小猫咪	38/35	克隆专家	38/35	大战役补充包
梦幻模拟战 1	25/23	永远的伊苏	68/65	还原精灵	38/35	预言起始牌(英文版)
梦幻模拟战 2	38/35	科隆外传	48/45	音速光驱	38/35	预言补充包(英文版)
梦幻模拟战典藏版	98/90	最终战记	48/45	影音播霸	38/35	玛凯迪亚起始包(英文版)
新倚天屠龙记	69/60	大话西游	20/18	东方影都（标准版）	29/26	玛凯迪亚补充包(英文版)
平妖传	39/36	奇迹时代	50/45	东方影都（经典版）	39/36	宿敌起始牌(英文版)
圣诞任务	29/29	异度空间	38/35	东方影都（豪华版）	39/36	宿敌补充包(英文版)
麻辣大富翁	25/25	女神学院	28/26	纯爱信纸	48/45	万智牌专用牌夹
《半条命》梦幻组合	98/95	KA-52 鳄鱼飞行中队	38/35	编程高手	148/135	进口透明牌套
樱之杰 8CD	68/65	上网《求婚 365 日 II》	38/35	玩转电脑	99/80	红色牌套
MP3-BEYOND（晶合代理）	28/26	三侠五义 8CD	68/65	玩转OFFICE2000	48/45	黑色牌套
MP3- 张学友（晶合代理）	25/23	MP3- 谢霆锋（晶合代理）	25/23	玩转WINDOWS	99/80	万智牌九格牌模
走遍美国 MP3（特惠装）	18/18	装机必备 - 测试驱动程序大全	49/45	2000 年万能工具库	35/32	进口透明牌盒（100 张）
新围棋内战风云（上）	38/36	新围棋内战风云（下）	38/36	大众电子贺卡DIY	18/18	进口透明牌盒（150 张）
MP3 奥斯卡原创与怀旧经典	18/18	敦煌（特价）	29/26	黑客防线 2- 远程工具全面解析	28/28	
围棋学与玩	28/26	百万知本家	38/36	"魅力四射"多媒体秀制作高手	69.9/65	
模拟终结版	32/30	MP3 欧美流行音乐精选	18/18	霸刀	46/45	
深海争霸	50/46	黑金	49/45	会计资格考典 2001	38/36	

敬请关注“晶合时代金卡工程”热线咨询：010-82634093、82634088

洪恩软件
Human
真心服务千万家

洪恩四周年庆典　献给用户的大礼之一

上网锁定：www.HongEn.com

电脑世纪行III

全家步入信息时代的解决方案

历史已进入信息时代的新纪元，掌握电脑已成为现代人的基本素质之一。拥有《电脑世纪行III》，不再面对众多软件而手足无措；不再被困在互联网的迷茫之中；不再被电脑病毒搞得七零八落，她将引领您信心十足地跨入二十一世纪！

《电脑世纪行III》为您提供一套15天步入完全信息时代的全套解决方案：软件通、硬件超级DIY、电脑病毒防护、上网一日游世界……

四大特点：

- 制作精细，讲解生动形象，通俗易懂。
- 荟萃国内外软件精品，集电脑知识之大全。
- 循序渐进的教学体系，从入门到精通。
- 内容博大精深，短期内成效显著。

六大内容：

- 《开天辟地III》：让一个从未接触过电脑的人迅速掌握电脑，达到从知识转化为工作效率。
- 《万事无忧II》：中国第一代攒机精英完全心得和使用经验毫无保留的倾情奉献。
- 《得心应手办公2000》：短期内熟练使用目前世界上最新的中文办公软件，尤其对Office2000系列软件的新增功能进行了细致的讲解。
- 《畅通无阻》：出色的Internet入门教材，浩瀚的Internet百科全书，一条通向信息高速公路的捷径。
- 《McAfee杀毒之星》：McAfee全球防病毒首选品牌，七千万用户的选择，全球市场占有率达47%以上，连续多年在世界杀毒软件市场排名榜首。
- 《洪恩毒盾》：几天通晓各种防病毒知识和McAfee杀毒之星的使用方法。

24CD+5张磁盘+4本书　　298元

技术服务部:010-62634069/70　会员部:010-82619096　邮购部:010-82610167
365热线:13801164741/13901358406　E-mail:human@goldhuman.com
邮购地址:北京清华大学邮局84-145信箱 金洪恩公司　邮编:100084
武汉服务部：027-87861407/13607140724　广州服务部：020-87517658/13809776340
上海服务部：021-64387972/13701746682　深圳服务部：0755-3780575/13902983390
西安服务部：029-5539520/13700236137　成都服务部：028-5238045/13908183307

北京金洪恩电脑有限公司开发制作

技嘉科技有奖调查问卷

GIGABYTE

国统涉外审字（2001）0006号
自愿调查

进入99年《商业周刊》"全球IT行业百强"排名的台湾企业有
答案（至少填写一家）：

唯一连续三年蝉联"台湾精品奖"的主机板企业是
答案：

主板厂商中月出货量高达一百万片的企业是
答案（至少填写一家）：

提供专利双BIOS技术的主机板品牌是
答案：

提供EasyTune III超频软件和@BIOS在线升级的主机板品牌是
答案：

在显卡产品中推出专有Dual Cooling散热技术的品牌是
答案：

在服务器机架式1U产品中率先实现IDE热插拔技术的品牌是
答案：

您认为主机板产品的最佳购买价格是
1、800元以下　2、800-900元　3、900-1000元　4、1000-1100元
5、1100元以上　　选择

您认为显卡产品的最佳购买价格是
1、500元以下　2、500-700元　3、700-900元　4、900-1100元
5、1100元以上　　选择

您认为最佳的计算机装机总价应在
1、4000元以下　2、4000-5000元　3、5000-6000元
4、6000-7000元　5、7000-8000元　6、8000-9000元
7、9000元以上　　选择

您的装机方案来源于
1、朋友推荐　2、自己决定　3、经销商建议
选择

您的计算机使用经验为
1、没有接触　2、一年　3、两年　4、三年　5、三年以上
选择

您计划如何应用计算机
1、文字处理　2、上网　3、游戏　4、图形处理
5、办公　6、其他　　选择

您经常阅读的前三个计算机媒体报刊杂志是（按喜好顺序排列）

1、CHIP 新电脑	2、多媒体世界	3、电脑
4、电脑爱好者	5、电脑报	6、电脑高手
7、电脑商情报	8、电脑新时代	9、电脑自做
10、电子测试	11、大众电脑	12、大众软件
13、电子与电脑	14、个人电脑	15、计算机世界
16、计算机应用文摘	17、家用电脑与游戏机	18、微电脑世界
19、微型计算机	20、新潮电子	21、现代计算机
22、中国电脑教育报	23、中国计算机报	24、其他

选择

技嘉科技有奖市场调查活动说明

- 剪下本市场调查问卷（复印无效），认真填写调查内容，并连同您于2001年2月后所购买任一计算机板卡产品的质量保证卡副卡一起寄到指定地址，为确保DIY用户的真实性，对于无法提供用户资料副卡的市场调查问卷将视为无效。
- 调查参与者应保证个人资料和联系方法的完整和准确性，个人资料不全或联络方法不准确将被视为无效。
- 本次活动分为2001年2-6月和7-12月两个时间段，每个时间段结束后通过抽奖的方式选出三名幸运参与者，以当地邮戳为准确认调查参与者所参加的时间段。
- 每个幸运参与者将得到技嘉科技提供的一辆上海通用赛欧轿车，个人所得税、购置费等相应费用由个人自理。
- 必须在参与本次活动的信封上注明市场调查。
- 调查问卷指定信箱：
  信箱：北京市86-009信箱
  邮编：100086
- 抽奖实况将在2001年7月23日和2002年1月21日《中国教育电视台》电脑之夜栏目播出。
- 本次活动如因不可抗力或政策等因素意外终止，技嘉科技不承担任何责任。
- 本活动最终解释和修改权归技嘉科技所有。

本次市场调查活动由赛迪网信息技术有限公司承办

《东方快车3000》荣获《中国电脑教育报》、《连邦排行榜》同类软件销售排行 **第一名！**

东方快车 系列软件

全自动智能汉化翻译软件

真的是全自动

东方快车3000

- ***独创全自动翻译引擎：***
  无论原来是英文文本、英文软件，统统自动变成漂亮的中文！——您只需坐着看它表演！
- ***独创专业网络翻译引擎：***
  智能汉化网页、网站，汉化后如同浏览中文网页、网站！自动识别该译与不该译的内容。——翻译结果更准确！
- ***超强转码，瞬间实现：***
  支持中、日、韩等十余种内码相互转换！

标准版：**39**元

升级版：**21**元

专家版：**1280**元（升级价：**300**元）

东方网页王同期热卖

用《东方快车3000》，您所做的只是欣赏它的自动智能表演，品味它的权威翻译水准，享受无语言文字困扰的 i 时代……

实达铭泰 邮购地址：北京市海淀区中关村南大街6号中电大厦10#　邮编：100086
收件人：实达铭泰　Http://www.sunv.com　电话：010-62501955 转 客服部　腾图电子出版社　邮购免邮资

晶合软件销售连锁组织
北京市场部

假期回馈消费者

买一送一：自2001年1月15日起至2000年2月14日止，在北京晶合软件连锁销售组织各直营店购买软件、耗材，订阅《大众软件》、《电脑新时代》杂志、光盘的消费者，即可获赠软件1套或网校1个月免费上网卡1张；

特卖场：自20011月15日起至2000年2月14日止，在北京晶合软件连锁销售组织各直营店全部商品9折销售，更有特价商品低至1折；

晶合连锁会员大招募

晶合软件连锁销售组织将在北京地区招募会员，会员可在晶合软件连锁销售组织各店以优惠价格购物，免费获得晶合软件广场以获取最新软件信息，以及参加晶合软件连锁销售组织的各类会员活动，招募详情见各店店内海报；

诚征加盟

晶合软件连锁销售组织诚征北京地区经销商加盟，我们拥有几千种产品的库存，与各厂家良好的合作关系，高效的配送体系，强大的媒体宣传，这些，只要您加盟晶合软件连锁销售组织即可全部拥有。我们愿为您的发展插上一对翅膀！

新店开业

晶合万事吉分店　电话：67164859　地址：南城电子总汇二层　联系人：韦时良

晶合西单科技大厦分店　电话：66030657　地址：西单科技大厦三层A26号　联系人：吴 爽

晶合百脑汇分店　电话：65995814　地址：百脑汇三层3036　联系人：周珏、高健

主要业务：软件批发、零售、《大众软件》杂志、光盘的销售、《电脑新时代》杂志的销售

诚征加盟　联系电话：010-82634096　联系人：苏立新、张华

《东方影都》荣获《中国电脑教育报》、《连邦排行榜》同类软件销售排行 **第一名!**

东方快车 系列软件

新一代影音播放软件

东方影都
立体版

独创立体电影播放技术!
普通VCD也能轻松实现立体效果!普通的电脑一样可以实现!!(支持多种显示设备:液晶显示器、纯平或超平显示器、平面直角显示器、投影仪等)

独创智能消除伴唱功能!
不仅是VCD、DVD,就连CD、MP3也能消除伴唱,轻松卡拉OK!

支持多种压缩格式影音文件!
支持包括 CD/VCD/DVD/MPEG4/MP3/DVCD/RA/RM 等几十种格式的影音文件,真正的全兼容播放软件!

支持3D影像标准S3D格式!

标准版:29元
经典版:39元
豪华版:99元
立体版:99元
首批特惠价 **49**元

实达铭泰 邮购地址:北京市海淀区中关村南大街6号中电大厦10# 邮编:100086
收件人:实达铭泰 Http://www.sunv.com 电话:010-62501955 转 客服部
腾图电子出版社
邮购免邮资

洪恩四周年庆典 献给用户的大礼之一

洪恩软件 Human 真心服务千万家

教育VCD

洪恩 环境 英语
Hello America 你好美国

创造全真美语环境　　突破英语学习障碍

来自美国著名的GROLIER出版公司,由美国哥伦比亚大学权威语言教育专家精心编撰而成的综合英语教程,专门供英语非母语国家学习者使用。通过耳目一新的电视剧形式,使学习者能尽快从听、说入手,分级别由简单听说达到掌握美国社会80%以上生活语言程度。

五大特点:

- 洪恩最新环境式英语教学理念。完全环境英语,100%的美国文化。由浅入深,由短到长,融入"一问一答"的互动式学习,让您真正学会用英语思考和想象。
- 全程主动探索学习法。将英语语法规则自然融入故事之中,使其在主动探索中深入人心,英语学习由被动转变为主动。匠心
- 独具的系统性教材。从初级到高级,设计合理,构思精妙。每篇既独立成文,又有一根主线相连,每本书既可单独使用,合在一起又构成一个有机的整体。
- 100%纯正美语。让您完全置身于一个真实的美国社会当中。
- 丝丝入扣的故事情节激发学习英语的欲望。

《洪恩环境英语--Hello America》全套教程分初级、中级、中高级和高级,分别适合相当于初中、高中、大学、硕士及博士英语水平的朋友使用。

单行本	共12册	每册2VCD+1本教材	38元
标准版	共12集	每集2VCD+5盒磁带+1本教材	78元
套装版	共4套	每套6VCD+3本教材	100元

技术服务部:010-62634069/70 会员部:010-82619096 邮购部:010-82610167
365热线:13801164741/13901358406 E-mail:human@goldhuman.com
邮购地址:北京清华大学邮局84-145信箱 金洪恩公司 邮编:100084
武汉服务部:027-87861407/13607140724 广州服务部:020-87517658/13809776340
上海服务部:021-64387972/13701746682 深圳服务部:0755-3780575/13902983390
西安服务部:029-5539520/13700236137 成都服务部:028-5238045/13908183307

北京金洪恩电脑有限公司开发制作

McAFEE

V5.13 中文版 For windows 98/NT/2K/Me 新

杀毒之星 +洪恩毒盾

全面保护您的电脑

世界级的品牌值得信赖,美国《财富》杂志排名前1000位的企业有80%采用McAfee作为自己的反病毒保护神,如:IBM、微软(Microsoft)、惠普(HP)、康柏(Compaq)、诺基亚(Nokia)、宝洁(P&G)等世界著名企业。

McAfee杀毒之星具有强大的病毒侦测和删除能力,查杀病毒种类在57,000种以上,彻底查杀国内外病毒,有效防范恶意的ActiveX控件、Java小程序等基于Web的恶意攻击。

国际化的无差别服务:24小时病毒监控,全球防病毒网络频道服务,终身免费病毒库升级,365日全天候技术咨询热线服务。

洪恩公司本着对千万用户负责的态度,向中国百万家庭强力推荐McAfee杀毒之星。为了方便用户操作使用,洪恩公司专门制作了McAfee防病毒教育软件——洪恩毒盾,系统地讲述了各种防病毒知识及McAfee杀毒之星的使用方法。

2CD+5张磁盘+使用手册 198元/套 赠:病毒预告日历

network ASSOCIATES 金陵毒克 GTECH 洪恩软件 Human 真心服务千万家

服务专线:010-82619066 邮购部:010-82610167 热线:13901358406/13801164741 病毒库免费升级:http://mcafee.hongen.com
邮购地址:北京清华大学邮局84-145信箱 金洪恩公司(100084)
武汉服务部:027-87861407/13607140724 广州服务部:020-87517658/13809776340
上海服务部:021-64387972/13701746682 深圳服务部:0755-3780575/13902983390
西安服务部:029-5539520/13700236137 成都服务部:028-2916860/13908183307

暗黑破坏神2
金装英雄版
独具倾倒全球的超凡魅力！
11月
全新上市
特别奉送
DIABLO Ⅱ原声大碟
被中国玩家深爱的DIABLO Ⅱ音乐，这次随金装英雄版首次发行，这张大碟采用高品质CD音轨格式，收录了15首DIABLO Ⅱ原声音乐，长达74分钟，可在CD唱机和VCD机上播放，让你随时体验DIABLO Ⅱ的音乐世界。
DIABLO II
还有更多时尚礼品：
DIABLO II主题咖啡杯 仿水晶相架
大型夜光拼图 镭射英雄卡
享受85折免邮费优惠购买DIABLO II玩偶
4CD 188元
极具娱乐和收藏价值的DIABLO Ⅱ活动玩偶，全球共7万套（毁模制造），奥美电子独家限量引进1500套，正在全国各软件店和知名网站上——
绝版销售
零售价 168/个
零售价 168/个
零售价 178/个
DIABLO2全国经销商名单（排名不分先后）
* 已购买豪华版的用户可享受7.5折，已购买标准版的用户可8.5折，免邮费购买金装英雄版或其周边产品。
奥美电子（武汉）有限公司
地址：武汉市江汉北路34号九运大厦10楼D座2号
电话：（027）85767803 85757017 85801802
E-mail:cheung@public.wh.hb.cn
北京分公司
地址：北京市海淀区万泉河路68号紫金大厦511室
电话：（010）82657906 82657908 82657909
E-mail:cheung@public.bta.net.cn
上海分公司
电话：（021）64848926
BLIZZARD ENTERTAINMENT
奥美电子 AEC
www.aomeisoft.com

傲世三国 FATE of the DRAGON

应广大玩家的强烈要求，抽奖活动将推迟至2月20日。还没行动的你，赶快来赢取数码大奖吧！

一等奖	2名	数码相机	（价值4000元）
二等奖	5名	MP3播放器	（价值2000元）
三等奖	10名	数码录音笔	（价值1000元）
幸运奖	100名	金山毒霸 标准版	（价值98元）

《傲世三国》

官方攻略集

正式上市

热卖中

定价：19.8元

1CD含配套书

双CD 68元

目标软件 OBJECT SOFTWARE

奥世工作室 OVERMAX STUDIO

地址：北京市海淀区中关村南大街甲10号银海大厦南401室
网址：www.object.com.cn
信箱：中国．北京-83-066
邮编：100081
客服电话：68910190

连邦 FEDERAL
WWW.FEDERAL.COM.CN
北京连邦软件有限公司 中国大陆地区总代理
地址：北京市海淀区海淀南路13号亿方大厦9层
网上连邦：www.federal.com.cn
电话：62525338 邮编：100080

EIDOS INTERACTIVE
全球代理发行（中国大陆地区除外）
www.eidos.com

UNCOMPROMISED DUTY
SIERRA STUDIOS
雪乐山
中文版
致命距离
SWAT 3
霹雳小组
精彩价格 精彩游戏 精彩
38元
来自俄罗斯的神秘武器！
KA52
<TEAM ALLIGATOR>
鳄鱼直升机中队
GT Interactive Software
SIMIS
百变天兵
弥塞亚
2CD
中文版
• 可支配和控制的生物超过 40 种。从庞然大物到细小的老鼠，都需要一个活的思想，他们随时都准备被您驱使。
• 超过十几种独特的破坏性武器：喷火枪、轻机关枪、火箭筒、鱼叉枪、圆锯、冰枪和地雷，并有高精度瞄准和逼真破坏程度。
Shiny
Interplay
奥美电子 AEC
www.aomeisoft.com
奥美电子（武汉）有限公司
地址：武汉市江汉北路 34 号九运大厦 10 楼 D 座 2 号
销售热线：(027)85757017-804 (010)82657908-8005 (021)64848926
服务热线：(027)85762513 (010)82657906-8001
E-mail:cheung@public.wh.hb.cn

《计算机办公应用、网络技术（电子商务）、程序设计与专业理论系统化阶梯教程培训班》招生启事

■中心简介：

先河培训致力于计算机科学的教育与普及，自1993年推出以来，先后在大连市开办了三十多期近两百个不同层次的培训班，培训学员逾万名，经过近8年的不断发展和完善，先河培训已成为大连市影响最大、效果最好、最具专业水准的计算机培训。

2001年度面向全国推出的1360个学时的培训班是在总结前数期培训班的基础上发展而来，其课程设置较以往更为系统、全面和专业，内容也更新颖、更具时代特征，培训中心全体教师和工作人员将继续本着求知务实的态度，一如既往地为广大学员创造一个在不太长的时间内系统、全面、深入、专业学习计算机的环境。

■招生对象：有志于系统、全面、深入、专业学习计算机的社会各界人士(可以是初学者，要求具有中专、高中及其以上学历)。

■学习时间：2001年3月5日～2001年9月2日(26周)，每周学习六天，每天分上、下午两个单元，每单元4个学时，每周周一、周二晚加课一个单元，每周学习共计14单元(56学时)，26周共计364单元(1456学时)，其中教学计划学习时间为340单元(1360学时)，其余24单元(96学时)为机动时间(五一劳动节放假三天)。

■培训内容：(1360学时)

第一部分：办公应用篇(180学时)

①办公应用：Windows 98/2000、Office2000 (Word、Excel、Access)(50学时)
②平面设计：Photoshop、Freehand、CorelDraw(50学时)
③多媒体制作：3DS Max、Authorware(50学时)
④工程设计：AutoCAD 2000(30学时)
⑤计算机英语基础：辅助课程 非标准学时内、业余时间进行、不另收费。(30学时)

第二部分：网络技术与电子商务篇(400学时)

① 计算机网络原理(50学时)
② Windows2000与局域网(80学时，含组网实践)
③ Linux操作系统(30学时)
④ ASP程序设计(50学时)
⑤ SQL Server程序设计(60学时)
⑥ 电子商务及课程设计(50学时)
⑦ 网页制作：HTML、FrontPage、DreamWeaver、Flash、Firework(80学时)

第三部分：程序设计篇(400学时)

① C++ 面向对象的程序设计(70学时)
② Windows高级程序设计(基于Win32 API)(70学时)
③ Visual C++ 程序设计(基于MFC)(70学时)
④ Visual Basic程序设计(60学时)
⑤ Java语言程序设计(60学时)
⑥ Oracle数据库程序设计(70学时)

第四部分：专业理论篇(380学时)

① 计算机系统概论(32学时)
② 数字逻辑电路(72学时)
③ 计算机原理(72学时)
④ 离散数学(54学时)
⑤ 数据结构(54学时)
⑥ 操作系统(36学时)
⑦ 软件工程(36学时)
⑧ 硬件组装与维护(24学时)

■师资力量：大连理工大学及全国范围内特聘的计算机专业资深教师(教授、副教授、博士)主讲，他们拥有丰富的科研和教学经验，大多在前三十多期近两百个培训班中数十次担任各专题的主讲，具有良好的专业素养和敬业精神。

■教学设备：培训中心拥有大连市最先进的多媒体网络教学机房，人手一机，软硬件环境一流。

■地理环境：培训中心总部设在大连理工大学，全国培训教学中心地处黑石礁，交通方便，毗邻大海和各高校，自然人文环境一流。

■毕业证书：培训考核成绩合格者，培训中心颁发毕业证书，此证书将证明您接受过系统全面的计算机专业教育。在培训期间，您还可以参加培训中心组织的《全国计算机信息高新技术等级考试》，劳动部颁发证书，全国通用，此证可作为您择业与职称评定的依据和证明；另外，还可参加培训中心组织的Microsfot(MCSE、MCSD)、Adobe、Autodesk、Cisco、Sun等全球认证考试。

■食宿条件：培训中心统一安排学员住宿，房间配有电视、电话和饮水机，标准的住宿安排是6~8人间，学习期间每人的住宿费是1500元整(床单、被褥齐全)，培训中心设有食堂和洗衣房，生活费用自理。

■收费标准：全部课程1360学时(含理论学习、上机实践、硬件组装实习和网络安装实习)学费6800元整，住宿费1500元/6个月，学费、住宿费共计收费8300元整；教材资料费实收。

■报到时间：2001年3月2、3、4日。

■报到地点：大连理工大学西山10舍(中国科技管理大连培训中心学员宿舍楼)北六层(605为招生接待办公室)

■报名方式：来电、来函或从网上索取开学通知、学员报名登记表、课程安排、教材目录等详细资料，电话、传真、信函及E-mail报名均可。

■网络地址：http://www.xianhe.net

■电子信箱：genesis@mail.dlptt.ln.cn

■咨询电话：(0411)4681998、4681999 易老师 董老师 (周六、周日不休息)

传真电话：(0411)4671080

■通讯地址：(116023)大连理工大学242信箱

1360 学时，让您学得通通透透！

专业就是力量
大连先河计算机培训中心

永兴四方 新品上市

本公司拥有全国所有畅销正版软件上万种最低价分销，邮购9折免邮资，一次邮购50元软件，赠精品游戏一套，价值40元以上，一次邮购200元以上软件赠价值200元软件：金山快译+金山打字通+财神2000+证券之星，一次邮购300元软件，赠笑傲江湖+剑侠情缘II+梦幻西餐厅+雷曼设师+300个小游戏共8CD+书，也可零售价8折无赠品免邮资 热线：010-82641338 62632128 62581138 62581139 82641337 62631986

电脑贺岁片

2CD+书=38元

平安：熊猫卫士6.0铂金版(内含秘码可升级)(市场价 358元)、VRV安全之星(市场价120元)

欢乐：40部搞笑电影、20个电脑恶作剧程序、32个精彩欣赏、20个屏保、204个桌面壁纸、欢乐游戏200个。

发财：奉送JXC进销存财务系统标准版(市场价1280元)、小聪网商(市场价128元)

总价值：1934元

永兴四方出品 热线电话：010-82641337 82641338 62631986 62632128 62581138

百万游戏攻略秘笈典藏

2CD+书=38元 (热销中)

席卷1994-至今畅销游戏1000余个：红色警戒2、暗黑破坏神II、大航海时代4……

鲸吞超级游戏攻略800篇：仙剑奇侠传、新绝代双骄2、神雕侠侣……

囊括游戏秘笈10000余条：星际争霸、新倚天屠龙记、轩辕剑外传-天之痕……

超酷游戏动画50余款：最终幻想系列、恐龙危机、山脊赛车……

经典游戏金曲50首：最终幻想9片尾曲、篮球飞人主题曲、王菲“EYESONME”……

明星写真+壁纸300余幅

中外电脑笑话30个

赠恐怖惊险完整大游戏3款

总计100余万字 光盘容量120M

3000元当老板

您只要投资3000元，加盟永兴四方全国连锁组织，您将获得：1、全国最低价的正版软件分销；2、价值4000余元的畅销软件；3、优质高效服务及销售策略指导；4、零风险库存保护；5、《中国电脑教育报》等多家媒体广告支持。且不交加盟费、管理费、授权费、手续费、广告费、运输费。每县（市）只设一家专卖店，先动先成功！

热线电话：010-82641337 82641338 62632128 62631986

FLASH PARTY 先锋派

2CD+教材=28元 热卖中

超大容量，2CD囊括100首流行FLASH音乐，120多个休闲FLASH游戏，100个开心FLASH幽默，2200个FLASH音效素材，1800幅高清析度640×480FLASH图片素材，300种特效FLASH字体素材，30个配套软件：MACROMODIA全家福，多媒体相关工具、FLASH特效傻瓜型制作软件让你3分钟实现美丽梦想、FLASH5完全教程，上百条高级实用技巧及源程序，从入门到精通，汲取优秀创意，迷人的效果马上掌握。本产品最大特点：即学、即会、即用！**赠送：**Macromedia Flash5.0 Macromedia Fireworks3.0 Macromedia Flash Web Player5.0 Macromedia Dreamweaver Attain Screenweaver FREEWARE Edition1.02 Screenweaver II2.05 Build2 Macrowedia Flash File Format(SWF) SDK SWF Browser2.93 SwiSH1.51 Vecta3D Standalone1.0 AFSaver Tool Suite2.0.0.324.beta Andrew's Dreamweaver Addons1.0 Flax 1.03 Funk Stereo Interface让你迅速成为FLASH先锋一派。

2000万能工具库下篇
3000万能工具库 2CD+书=35元

本工具库有百余个新增工具，解决使用计算机中遇到的近600个问题。一次安装，即时调用。

A盘内容：经典工具大升级：WebZip离线浏览器；BADCOPY95坏碟克星…… **实用工具新秀：**Windows修理专家及终级加速工具；内存与注册表修改工具；比网络蚂蚁更强大的网络蚊子；自由飞猫网络加速工具；5种新型MP3播放器；CDCOPY及AUDIO COMPANION自制MP3工具；VCD-COPY媒体工具；JEWILINR替代PTHY图像制作工具；ImageEye支持24种格式及照片收集器；对眼神功制作三维立体画；Drop Folder Pro目录图标更换工具；ICON SNATCHER快速撷取工具；HYSNAPDX抓图霸主；网页特效助理；2万多个中英文站点名称简介、电子世界地图；快速E-mail工具；驱动工具；黑客工具，帮你检测获取密码、探测和监控等；**教程与实例：**COOL3D特效教程；PHOTOSHOP特效技术；网络实用安全教程；ASP、CGI、VB SCRIPT、DELPHI、C++BUILDER和3种数据库教程与60多个范例说明； 20个源代码可供你直接使用；**硬件急救：**硬件维修、超频特例、整机动态和专家急救160个，为您解决常见疑难杂症：如插卡兼容、修复光驱、主板故障、死机等。**B盘内容：附赠：**游戏娱乐。WINDOWS全能游戏105个：海战类6个；陆战类6个；空战类8个；赛车类4个；棋类15个；牌类10个；麻将类5个；模拟类15个；体育类14个；笑死人4个；整死人3个；其他类15个。娱乐：漫画30个；音乐18首。

热线电话：010-82641337

3DS MAX3.X制作全面通

2CD+书=35元11月10日上市

本软件教您学习3D STUDIO MAX3.X新功能、新界面布局、基本操作和场景建立、建模工具和方法、灯光与摄像机的设置、材质与贴图、动画，以及后期合成与渲染等内容。并对400多种功能菜单逐条进行讲解，用几十个小实例形象表达工具按钮的基本操作与应用，用四个实际创作实例详细讲解一个物体的产生和色彩的渲染及动画产生，并提供一些创作精品供您欣赏和应用。附赠3D材质库：彩色玻璃、窗帘、花边、椭圆、珠宝、圆环、圆柱体、桌椅、钟表、沙发、景观、其它、三维图、水、大理石、地板、地毯、效果图等，20多个种类数千幅图片。

永兴四方精品目录 销售热线：010-82641337 82641338 62632128

新劲爆游戏王 2CD+书=28元 动作游戏精华300款，20个宠物，大量游戏补丁和试玩版

2000万能工具库 2CD+书=35元 涵盖日常所需近200个工具，400个问题一次安装使用，随用随调，赠WINDOWS经典各类完整游戏100个

中外电视广告精品赏析及技巧 3CD=39元 2小时广告成品、专业点评和技巧说明

网页设计实用图标音效大全 2CD=28元 近3万个动态专业图标，1800幅主题页面，2100个音效WAV文件

电子贺卡DIY CD=18元 50种贺卡模板，丰富的图片素材，制作如填图游戏

世纪图库黄金套装 8CD=58元 E网情深2CD=22元；平面设计2CD=22元；边框情趣1CD=16元；卡通素描1CD=16元；3D材质1CD=16元；卡通电影1CD=16元。遴选近六万幅图片，适用于网页设计、广告设计、建筑设计、多媒体制作、出版、海报、名片、贺卡、包装、背景插图等各类专业设计，分类细致，方便检索。

新版HAPPYCD3辑 3CD+书=28元 网站建设梦之队、超级解霸2000、智能狂拼、东方虹、桌面小精灵、超星图书阅览器3.5中文正式版、工具软件与软硬件升级程序、游戏试玩、东方网译……

HAPPYCD4辑 3CD+书=28元 1999-2000报纸内容，144个配套软件，7个杀毒软件，12个驱动升级，精品软件新秀推荐，《烽火三国2》完整游戏。

世纪编程点金套装 5CD=136元 VisualFoxpr6.0 CD+书=36元 VisualBasic6.0 CD+书=36元 VisualC++6.0 CD+书=36元 C++ Builder4.0 CD+书=36元 Delphi5.0 CD+书=36元 内容丰富，讲解详实，赠送大量函数说明、错误信息、实例原代码。教学互动，全程动画。

100精怪游戏 CD=18元 宠物类；赛车类；休闲类；摸拟类；射击类；战略类；其他类，等一百余款经典游戏。

全能游戏精粹 CD+书＝19元 遴选各类游戏中最具特色的部分游戏，包括：棋类；牌类；麻将类；笑死人；整死人；赛车类；海战类；陆战类；空战类；模拟类；体育类；其他类。**赠**漫画30个，音乐18首，彩票模拟器。

软件邮购好便宜（免邮资）

游戏无限(7个游戏)	8CD	58/50	许国璋英语套装	6CD	148/95
看迷英语900句	7CD	99/65	KV3000	CD+2FD	178/100
从零开始学英语	8CD	148/110	瑞星2001版	CD+2FD	188/100
笑傲江湖+剑侠情缘2+梦幻西餐厅+300个游戏	7CD	170/58	洪恩毒盾+MCAFEE杀毒之星	2CD+3HD	198/110
会计资格考试辅导2001初级	2CD+书	68/50	彩票致胜	CD	36/30
			深海争霸	CD	50/45
洪恩环境英语套		350/250	空战游戏大全	CD	16/12
极品街机游戏王	CD+书	19/15	智能狂拼	CD	38/25
霹雳小组3	CD	38/30	新神雕侠侣世纪版	CD	69/55
傲世三国	CD	68/60	超级解霸白金版	2CD	38/30
东方快车3000标准	CD	39/30	轩辕剑－天之痕	4CD	69/55
东方网页王2	CD	39/30	神偷2金属时代	CD	68/55
东方影都立体版	CD	49/40	三国风云2	3CD	49/45
古龙群侠传	4CD	68/55	开天辟地3	5CD	127/95
古龙群侠传豪	4CD	198/150	新法老王	CD	38/32
堕落天使	4CD	69/55	雷霆战机	2CD	48/40
中国古典名著百部	CD	38/30	全唐诗	CD	38/30
世界名著百部	CD	38/30	MP3音乐圣典	2CD	22/15

琴棋书画学与通

4CD+300页书=58元

1、**学：**琴棋书画“四艺”史实、史趣、各个历史时期代表作家、作品的评价欣赏，超大容量、无微不至。

2、**练：**琴棋书画“四艺”从入门到基本能力、基本技巧的掌握及精通。

3、**玩：**各类棋牌大全精彩游戏，300幅代表名画。

4、**唱：**10余首港台最新火爆流行歌曲。200首中外古典名曲。

热线电话：101-82641337

永兴四方全国软件连锁组织总部
北京永兴四方科技发展有限公司

电话/传真：010-62632128/1986 82641338 62581138/39 13801366098 13501173180
邮购地址：北京市中关村北二街4号水清木华园5号楼111号（100080）收款人：東平安
门市：国投科海东门1楼116B柜（海龙南侧）62548465 E-mail:Cheng@itfound.com

广告咨询卡

我在贵刊 ______ 年第 ____ 期的 □ 彩色 □ 黑白广告中看到 ______________ 公司（厂家）______________ 产品（技术信息），希望：

□购买 □索取资料 □询问价格 □参加培训

读者姓名：______________ 年龄：__________ 职务：______________

电子邮件：______________________________

通信地址：______________________________

邮编：______________

填好后，请贴在信封背面。

姓名	年龄	我喜欢的5个应用软件
		1.
性别	电脑龄	2.
		3.
网龄		4.
邮编：		5.
地址：		

我的榜评

TOP TEN 选票

请将选票填好，装入信封内，寄到：北京和平门邮局 3056 信箱

大众软件杂志社收　　邮编：100051

《大众软件》读者评刊表（2001年第4期）

姓　名		性　别	□男　□女	年　龄	
通信地址				邮　编	

本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

□ 新闻速递　□ 新品初评　□ 专题企划　□ 前线地带

□ 专题综述　□ 实用软件　□ 晶合通讯　□ 游戏赏析

□ 硬件评析　□ 网络时代　□ 攻略指引　□ 在线争锋

□ 应用心得　□ 问题交流　□ 游戏剧场　□ 有字天书

□ 读编往来　□ TOP TEN

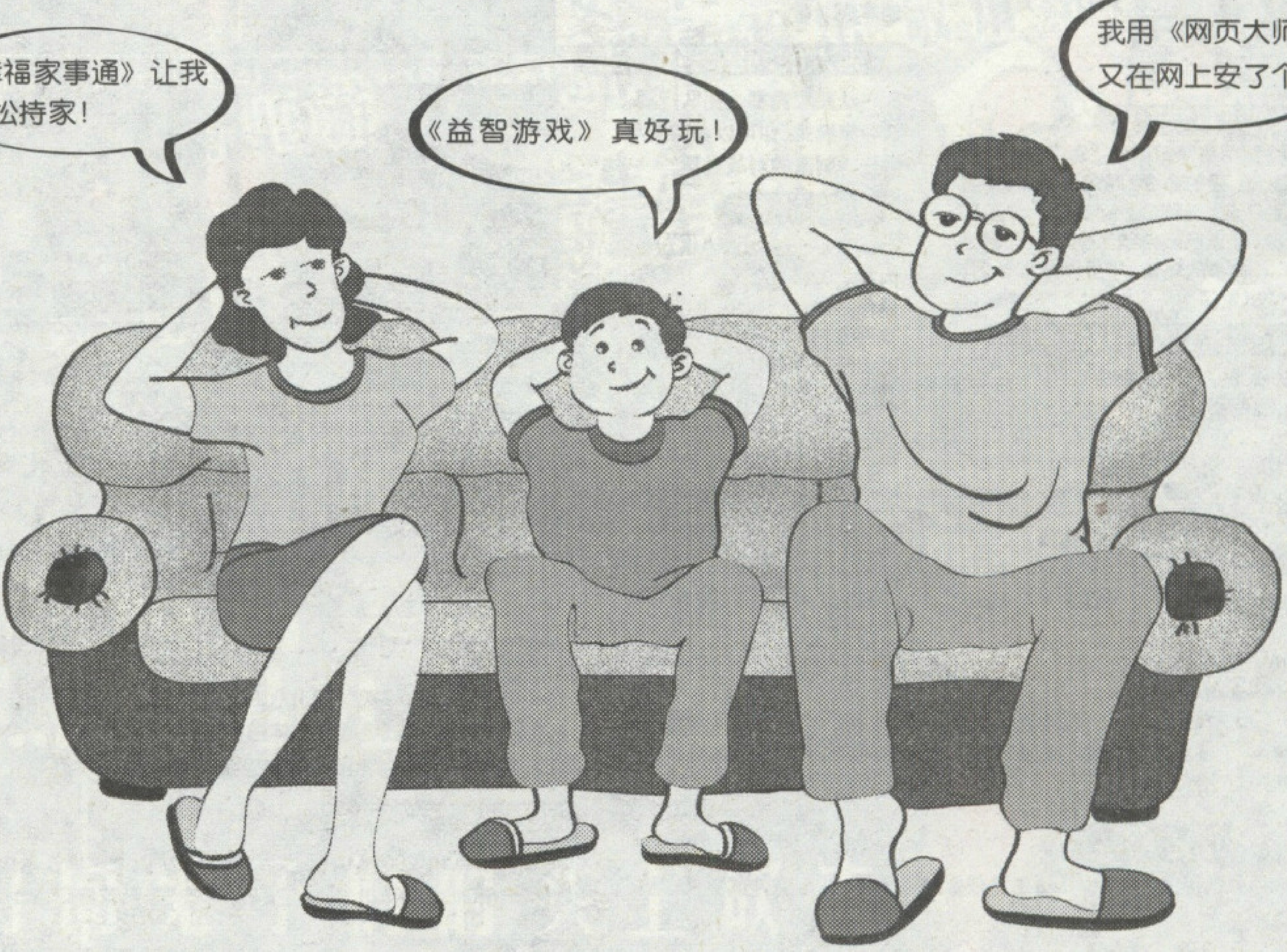
本期您最喜欢的文章（请填写该文所在页码即可）	本期您最不喜欢的文章（请填写该文所在页码即可）
1.	1.
2.	2.
3.	3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱　大众软件杂志社收　邮编：100051

幸福之家 2000年中国十佳软件

联想软件
LEGEND SOFTWARE

新生活从"幸福之家"开始!



联想幸福之家系列软件

幸福之家III	5CD 88元	幸福相册1.0	1CD 28元
幸福家事通3.0	2CD 28元	幸福理财3.0	1CD 28元
幸福单词通3.0	1CD 28元	卡片大师1.0	1CD 28元
幸福视聆通3.0	1CD 28元	网页大师1.0	1CD 28元
幸福网事通3.0	1CD 28元	益智游戏3.0	1CD 28元
幸福打字通3.0	1CD 28元	MP3音乐地带1.0	1CD 28元
幸福词王1.0	1CD 28元	联想电脑学校3.0	1CD 28元

幸福之家

服务生活每一天

满足每个细微的期望

生活从此更精彩

*全国各知名软件店有售

联想
LEGEND

联想软件 北京8688信箱 联想电脑公司软件事业部
http://www.legend.com.cn/lcs
咨询电话: (010)62986638-软件技服
E-mail: softsupt@legend.com.cn

西山居游戏 飞越你的梦想

以下两款游戏均附赠《金山游侠II》正式版

飞鹰行动

CODENAME EAGLE

简体中文版
2CD 38元
热卖中
飞鹰行动

神秘惊险的游戏故事:

同盟国特别军事情报组织“影子指令”成员的RED接到了上级的命令，潜入俄罗斯境内，执行一项特别任务，最终的目标是消灭沙皇和他的战争机器，结束已经持续了十年的世界大战，把世界带入和平的轨道，于是简单准备后，我们的英雄便出发了……

充满挑战的十二关游戏任务:

充分感受“人性化”的超级特工007——游戏主角RED的谋略和机智。

丰富的武器装备:

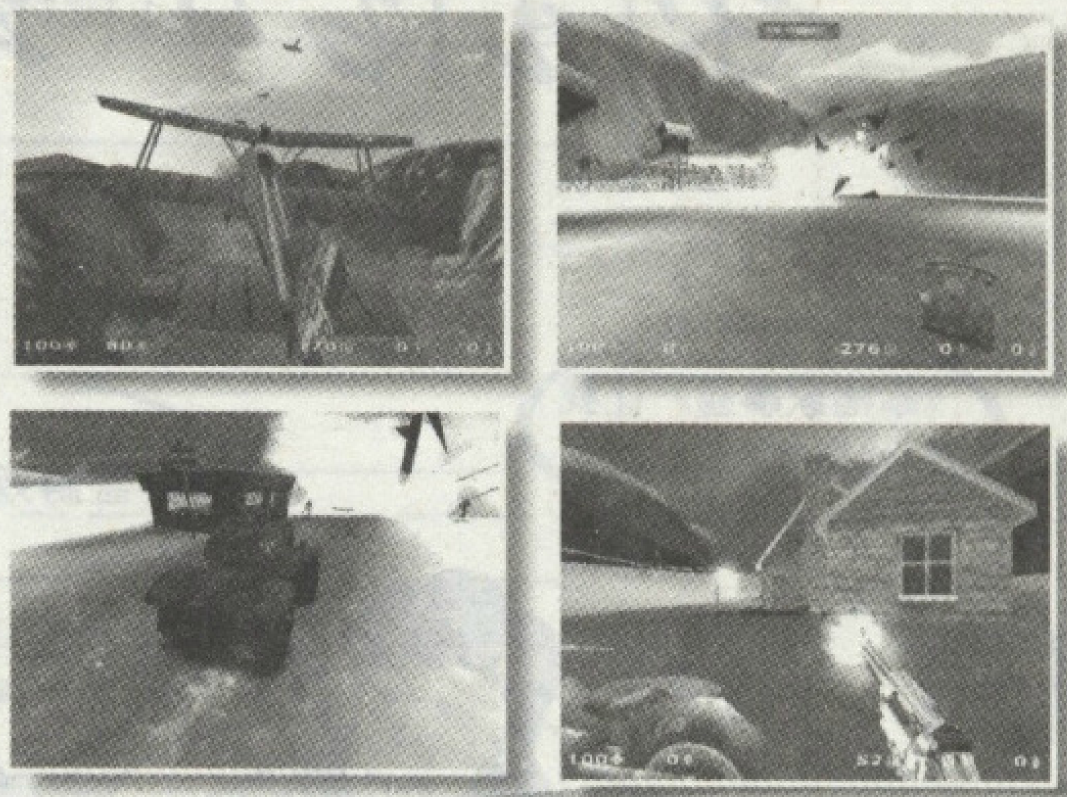
二十多种各具特色，平衡度极佳的单兵武器，十几种让你上天入地、无所不能的军事装备。

强大的网络连线对战:

从死亡竞赛，团队行动，到夺旗模式，你可以和网友尽情分享刺激的对战过程。

游戏配置:

CPU：Pentium 200MMX 以上
内存：32M 以上
操作系统：WIN95/98
软件支持：DirectX7.0
硬盘空间：400M
显卡：支持DirectX 3D显卡



飞行英雄

FLYING HEROES

壮观的游戏场面:

飞行英雄是一款运用目前多种先进图像处理技术的游戏，你可以在游戏中领略令人惊讶的宏伟景观；真实的光影效果；美丽得令人着迷的河流波纹；以及如魔术般变化的图像特效。

丰富的游戏装备:

四种部落任你随意选择；二十四种飞行工具任你随意驾驶；二十四种武器任你随意取舍。

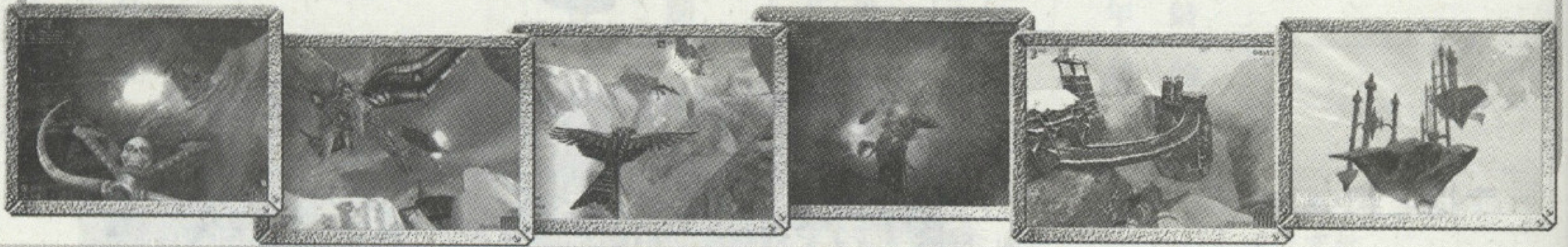
随意的游戏模式:

多人游戏模式中：一次可选十八人进行联机对战；（刺激的对战场面尽在体验中……）
单人模式中：你可以和人工智能极高的电脑对手较量。

简体中文版
2CD 38元
热卖中
飞行英雄

游戏配置:

CPU:Pentium 200MMX 以上　内存:32M 以上　操作系统:WIN95/98
软件支持:DirectX7.0　硬盘空间:450M　显卡:支持 DirectX 3D 显卡



凡是购买金山公司正版《**飞鹰行动**》或《**飞行英雄**》软件产品并按时寄回回执卡的用户，都可以凭用户回执卡，参加由金山与丽台科技联合举办的“**无限飞行**”抽奖活动。奖品如下:

★特等奖2名:WinFast GerForce 2 GTS（单价2150元）　★一等奖4名:WinFast GerForce 2 MX（单价1250元）
★二等奖5名:WinFast S320II Pro(单价850元)　★三等奖10名:WinFast 4X Sound或青蛙王子Modem（单价450元）

体验GEFORCE的极限爽快感觉，尽在金山“双飞”！

（活动截止日期：2001年3月1日）　金山公司享有本活动的最终解释权

西山居游戏 飞越你的梦想 http://game.kingsoft.net

信箱：北京市9605信箱 邮编：100086　电话：(010)62524868　E-mail:support@kingsoft.net　经销商订货热线：(010)62638312
免费咨询电话：800-810-5770(北京地区)　技术支持热线：010-62524868-678　欢迎邮购 邮资免费 电话：(010)62524868-537

金山 KINGSOFT http://www.kingsoft.net

®
GAMEKING SOFTWARE
金智塔休闲软件

金智塔总公司
地址：深圳市福田区华强北路
盛庭苑B座20楼
TEL：0755-2075320 2075323
邮编：518028
网址：WWW.gameking.com.cn

北京分公司
地址：北京市海淀区
罗庄西里11栋
504号
邮编：10088
电话：010-62029665

上海分公司
地址：上海市卢湾区东台
路279号国际广场
A1804室
邮编：200021
电话：021-53836604

重庆分公司
地址：重庆喻中区石桥铺
南方花园A区国培
楼1单元10-6
邮编：400041
电话：023-68627692

RING
魔戒
THE LEGEND OF THE NIBELUNGEN
经典冒险游戏 在这谜一样的世界里
一切任务都要靠你的智慧去完成
在没有得到我应得的报酬之前，
我是不会离去的
喔！别那么生气！你是老大，把这书拿去吧！
诸神玩弄人类心中的欲望，更上一层楼。
佛旦，成了诸神之神，便统治了整个世界
看看我完美无暇的身体，看看什么叫感官欢娱
罗格之泪
国际 EMMA 组织：年度最佳冒险游戏
电脑玩家杂志：实现瓦格纳创作理念
6 CD-ROM
售价：78元
Inter wise
英特衛多媒體聯合國
晶合互动
JH Interactive Multi-media Software Co.,Ltd
cryo
INTERACTIVE
金版电子

Copyright © 2000 Cryo .Design by GameSquad.All rights reserved
心魔
THE DEVIL INSIDE
简体中文版
多种视角可任意切换！
华丽的声光效果，
扣人心弦的剧情！
两位主角可随意转换，
同时体验两种完全不同的战斗风格！
仅售48元
上市热卖中
全彩说明书
附赠游戏攻略
万圣夜、阴森古宅、手枪、魔法，
把这些元素组合在一起会是
什么？
一个万圣节的夜晚，你奉命去调查一座古宅，
而在那里等待你的将是一群从地狱中逃脱的恶魔。
这几乎是不可能完成的任务，
除非你能发现你心中的神秘力量……
晶合互动
cryo
金版电子
法国GameSquad制作
法国Cryo Interactive授权
北京晶合互动多媒体软件有限公司总代理
金版电子出版公司出版

深海战将
DEEP FIGHTER
包括采矿、抓鱼、救援、保卫、解迷、运输、搜索等丰富的任务类型
非常有挑战性的人工智能
惊人的视觉效果和真实的物理反应
完全真人出演的剧情，好莱坞电影般的感受
简体中文版 48元 2CD
惊魂两万里，深海大决战！

軒轅劍參外傳
天之痕
超炫的魔法与超酷的BOSS
全新侍鬼培养系统，心爱的宠物也要战斗
多重结局令你百玩不厌
请认准标准版包装
真实的历史背景，
将秦叔宝、李世民、
魔王程咬金时敌时友
标准版 4CD 98元
全套8种锦囊中随机3种
全彩144页说明书
全彩104页全程攻略
特别版 4CD 198元
独家收录《轩辕剑》18本全
精美炼妖壶挂件
全套8种锦囊
全彩144页说明书
全彩104页全程攻略
DOMO

亲切熟悉的物品栏
THE MERCENARIES
全新的雇佣兵游戏模式
生化危机3
复仇女神
2001年2月
标准版 48元
白金典藏版 198元
更多的僵尸等待着你
贯穿游戏始终的神秘人物
白金典藏版内包括：
▲ 日本原版引进《生化危机3》原声大碟(2碟装)
▲ 《生化危机3》主题军用绒帽
▲ 《恐龙危机》“千禧龙の女”选美写真集……
更多精美礼品等着你！！
简体中文版
CAPCOM

Ubi Soft
HOMEWORLD
家园：惊世浩
CATACLYSM
E3最佳即时战略游戏续作 再创三维即时战略游戏
荣获《电脑玩家PC GAMER》、《电脑游戏世界CGW》等欧美权威媒体编辑选择奖
2001年2月底上市
58元 热切期待中
操作更加容易上手，画面精美，全面改善《家园》的缺陷，真正完美表现三维即时战略的魅力

摩托车神之本田2000

48元 2月上市

您将作为本田车队的一员去赢取世界冠军

- ▲ 驾驶本田先进的RVF-RC45赛车，与23位对手竞争
- ▲ 全新的动态图象捕捉系统，使画面看上去更加流畅
- ▲ 实时的赛道生成系统
- ▲ 完全的天气模拟系统

超级卡丁车赛

48元 1月上市

让您充分体验以90公里的时速在赛道上急驰的快感

- ▲ 10条官方认可的欧洲卡丁锦标赛赛道
- ▲ 完全模拟真实卡丁车操控
- ▲ 真实的天气变化
- ▲ 支持力回馈手柄

越野摩托大奖赛

48元 1月上市

以HONDA越野摩托车为设计蓝本的3D越野摩托车游戏

- ▲ 包括125cc,250cc,500cc等多种车型可供选择
- ▲ 真实的车辆损害系统
- ▲ 改良的3D图象引擎，使画面表现更具张力
- ▲ 多种游戏形式，包括单人模式，练习赛，即时赛和巡回赛

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

上海育碧电脑软件有限公司
地址:中国上海市张杨路500号17楼(200122)
电话:(021) 58788969-223.232
传真:(021) 58367021
网址:http://www.ubisoft.com.cn
服务热线：(021) 58788969-241

北京联络处
地址：北京海淀区知春里28号
开源商务楼3楼(100086)
电话：(010)62581571
传真：(010)62581569

次世代科技发展有限公司
总经销

电话／传真：010-67173948

王权
MAJESTY
新形态即时战略游戏
地下城守护者与帝国时代的完美结
The Fantasy Kingdom Sim
上市时间:2001年1月底
游戏类型:即时战略
制作公司:MICROPROSE
国内发行:晶合互动
版本:简体中文版
价格:双CD 58元
■ 著名制作小组CYBERLORE 2000年倾力奉献,鼎鼎大名的《魔法门之英雄无敌Ⅱ》资料片《忠诚的代价》以及《魔兽争霸Ⅱ》资料片《黑暗之门》就是由他们完成的，因此《王权》中的英雄与怪物类似魔法门，而建筑风格又带有魔兽的影子。
■ 类似《地下城守护者》的游戏规则，再加上超越《魔兽争霸Ⅱ》的兵种设计，开创新形态即时战略类型，在尖端100排行榜中最高达到第10位。
■ 强大的电脑AI，每个人物都有自己的名字和属性，并且有自己的思想和行为准则。
■ 多姿多彩的建筑与魔法，通过建设某些特定的建筑,来获得新的魔法,共有22种魔法，可以由英雄或上帝“玩家”来使用。
屠杀巨龙
Majesty
晶合互动
JH Interactive Multi-media Software Co.,Ltd
HASBRO Interactive
CYBERLORE
WWW.CYBERLORE.COM
MICROPROSE
金版电子

■ 唯一一款完全围绕海战而开发的即时战略游戏，发展建设你强大的海军。

■ 众多的船体、12种魔法，让你完全投入激烈的海战。

■ 共 14 个战役，40 个任务，让你彻夜不眠。

精致华丽的经典欧洲艺术美学跃上电脑屏幕
DRACULA
德古拉伯爵的再次復活！
荒廢的古堡
爱妻的突然失踪！
吸血鬼德古拉之
魔体复活
全新 3D 特效
北京晶合时代软件技术有限公司总代理・晶合软件销售连锁组织总承销
全国各地软件专卖店及报摊书亭有售
《大众软件》邮购中心办理邮购
邮购地址:北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮政编码:100089
咨询电话:010-82634107、82634092
E-mail:jhyf@popsoft.com.cn
网上咨询及销售:www.jhpop.com(晶合软商网)
晶合 连锁
SOFTSTAR
大宇资讯股份有限公司出品
SOFTSTAR ENTERTAINMENT IN

太空終結者
Terminus
现您驾驶太空船的初体验
足您 Fighting 的欲望
STARRATING
Macworld
麦金塔世界四颗星
评鉴(最高五颗星)
INDEPENDENT
GAMES FESTIVAL
WINNER
Best Programming Award, 1999
Best Audio Award, 1999
<游戏嘉年华>优胜
最佳程式设计
最佳音效
19个不同的太空站做您的舞台
可以当奖金猎人赚取佣金
多人连线让您和同伴一同遨游太空
除了单机模式外，教学模式让您成为飞行高手
超强 3D 技术、超真实物理运动轨迹、超先进的人工智能
一个史诗般的太空故事，要您身临其境
晶合 连锁
北京晶合时代软件技术有限公司总代理·晶合软件销售连锁组织总承销
全国各地软件专卖店及报摊书亭有售
《大众软件》邮购中心办理邮购
邮购地址:北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮政编码:100089
咨询电话:010-82634107、82634092
E-mail:jhyf@popsoft.com.cn
网上咨询及销售:www.jhpop.com(晶合软商网)
SOFTSTAR
大宇资讯股份有限公司出品
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

驿动的心

简体中文版

双 CD **48** 元

e'tude ～アクセサリーディスク～
prologue

上市时间：2001 年 2 月
游戏类型：恋爱养成
制作公司：拓洋兴业
国内发行：晶合互动
版　　本：简体中文版

2月14日21世纪第一个情人节闪亮登场

唯一可选男女主角的恋爱游戏，女孩子也要加入了，勇敢地追求自己心仪的男生呀！

7 个女主角、5 个男主角丰富的选择，你还等什么？

晶合互动
JH Interactive Multi-media Software Co.,Ltd

EVSoft® 地球村

金版电子 JinBan Electronic Press

TAKUYO

如何面对不同的爱情攻势充分展现自我的时机为了爱的力量努力吧！

Software © 1999-2000 Wizard Soft America, Inc. All Rights Reserved. © CDPA Presents. 1999/2000 Artlim CDPA

爱的记忆 Plus+

简体中文版

——我心中的名字

上市热卖中

简装版：双CD 建议零售价：38.00元

豪华版：双CD 建议零售价：69.00元

赠送 64 页全彩精美资料设定集

8 张主人公贴纸 送魔法树小游戏

南宫申英

AMGUNG SIN YOUNG

龄：23岁

生年月：1977年9月15日

重：48Kg

高：172Cm

围尺寸：36/24/37

好：跳舞、赛车、制作模型车

洁 娜

ZENA WILLYTURBE

年龄：15岁

出生年月：1985年9月15日

体重：40Kg

身高：149Cm

三围尺寸：31/22/32

爱好：布娃娃、给娃娃作衣服、与布娃娃进行精神交流

郑玲子

JUNG RYUNG JI

年龄：18岁

出生年月：1982年12月3日

体重：47Kg

身高：167Cm

三围尺寸：33/22/34

爱好：电子游戏、看电视、网球

爱的记忆“网络情侣”速配活动现已开始，详情请见搜狐游戏频道爱的记忆专区。

搜狐游戏频道2月另一倾心奉献：竞技场全面升级，大奖连环推出，精彩程度超乎期待！ 敬请关注：wizq.sohu.com

你上哪？ 搜狐竞技场

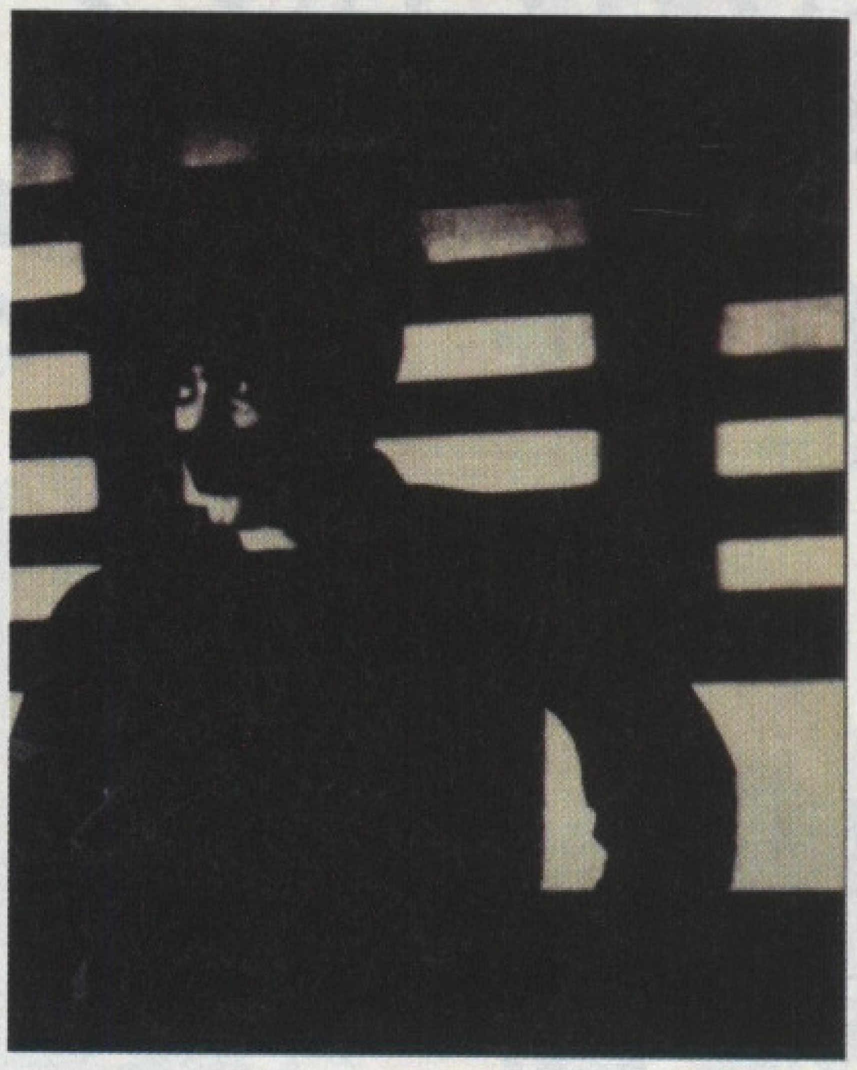
神 秘 大 奖 等 待 您

动协办方 Popsoft 大众软件 电脑新时代 搜狐 SOHU.com 生活从此精彩

ArtlimMedia http://www.cdpa.net

WIZARD SOFT LTD.

金版电子 JinBan Electronic Press



编辑导语

我所读过最可怕的一本小说，是法国作家波伏娃的作品《人都是要死的》。小说的主人公叫雷蒙·福斯卡，他是意大利13世纪卡尔莫那的一个封建领主。他充满了称霸世界的野心，一次，他偶然得到了一瓶可以获得永生的药水，便毫不犹豫地喝掉了它。可怕的事情就这样发生了。他的妻子死了，他的儿子和孙子也相继死去，但他还活着，并依然那么年轻。在欧洲大陆无休止的吞并战争中，他渐渐意识到人生所追求的一切——功名利禄，都是毫无意义的。他得到了这一切，却没有丝毫的用处。一个人想建立大同世界，却往往给人们带来更多灾难。为了求得生命的真谛，他四处流浪，他给查理五世当过参谋，他在美洲大陆上冒险，他作过大资本家，甚至还领导过民众寻求真理的法国大革命，可他依然无法从绝望中解脱，他感到自己被上帝残忍地放逐了。再往后福斯卡只能靠埋头研究科学排解难以抑制的孤独和痛苦。最后，他变成了世界上最博学的人，并且失去了廉耻，因为“任何给他带来羞辱的人和事都转瞬即逝”。他甚至没法拥有自己的爱情。只有当人的生命是有限的，爱才有其存在的价值。

那本书给我印象最深的一句话是福斯卡的一位恋人弥留时痛苦的叫喊：“我死了，而你还活着！”福斯卡回答说：“一个会死的人决不会为你受我此刻所受的痛苦。”

人的欲望是无止境的，并且对自身力量过分乐观。差不多所有的皇帝都幻想着自己的永生，伟大的帝国永远属于他自己。平常百姓并不是没有这样的愿望，只是意识到自己离这个理想还比较遥远，不去想它罢了，可一旦时机成熟了……人的行为总是同出一辙。

既然永生之愿不能实现，那么在有限的时光里，体验更多种人生，扮演更传奇的角色，就成为了人们最强烈的幻想。电脑游戏能够风靡世界，多半也是因为它成全了这种幻想，满足了人的渴望。其实从某种意义上说，我们每个人内心里都隐藏着一个福斯卡，我们就是福斯卡。

就我个人而言，我喜欢一个有结尾的游戏。我希望有一天能够看到结局画面——不管它是皆大欢喜还是悲悲切切。我喜欢结局已经在冥冥中注定，喜欢所有让我惊讶的事件都是程序员预先安排好的，它们就那样在下一个关卡中等待着我，而我对此却一无所知。我喜欢这种感觉。所以，从某种程度上说，我不喜欢网络游戏，因为它永远没有结局，在那里，我们经历着福斯卡的命运。

生铁

世界网络游戏对战平台巡礼

本刊编辑部

电脑游戏从诞生至今，最吸引玩家的两大法宝就是：交互性和竞争性。交互性是电脑游戏的重要特性，也是一切设计思想的出发点，自不待言；这竞争性则是“游戏”——从古之投壶射虎到今之职业竞技——的共性。电脑游戏竞技经历了人脑——电脑——人脑的过渡。最初的竞技类电脑游戏的蓝本大多脱胎于许多旧有的体育运动、桌面游戏或纸上游戏。当电脑以其超高的计算速度给人一种巨大的震撼和神秘感时，许多人都抱着渴望和尝试的心情希望能与它“较量较量”，盖茨就曾提到过他小时编程与电脑下棋的经历，其实，许多人在最初接触电脑时不都做过类似的事吗？这是一次从人脑到电脑的过渡。

后来，随着电脑软硬件技术的高速发展，游戏作品的种类和水准都有了一个飞跃。早先那些依靠单纯运算的游戏渐渐退到次要地位，“人工智能”成为衡量游戏质量的最重要标准。但是电脑游戏发展至今，真要论起“智能”与人脑相比还有着天壤之别。不满之余使人们的目光又转向“人与人”的对抗，加之互联网以难以想象的几何速度飞速发展，为“电子竞技”提供了一块充分成长的土壤，这则是从电脑再次向人脑的过渡过程。

对于许多国内玩家来说，什么“电子竞技”、“对战平台”都还是非常陌生的词汇，但在电脑游戏业发达的欧美、日本地区，这两者的概念已经深入人心。而在韩国及我国的港台地区，电子竞技也正处于一个蓬勃发展时期。现在，笔者非常欣喜地看到，电子竞技的概念已经开始深植在内地游戏者的内心，而网络对战平台也在“润物细无声”的平和中走到了我们身边。为了让广大尚处于单机游戏时代的玩家更快地向网络“过渡”，笔者在下面把世界上现有的网络游戏平台进行了一个总结，并对国内已有或将要开辟的网络游戏平台重点推介。

★ 欧美篇 ★

一提到网络游戏，许多人脑海中首先想到的总是MMORPG，也就是所谓“大型多人在线RPG”，包括我们熟知的UO、Everquest、《阿萨龙的召唤》，以及国内的《万王之王》、《人在江湖》等等。的确，MMORPG仍然是到目前为止网络游戏的主流，这主要得益于多年以来文字MUD所积累下的雄厚“功底”和数量巨大的铁杆玩家，可以说，由MUD到MMORPG，是一次完美的过渡，也是电脑游戏业发展的一块里程碑。不过，究其本质，MMORPG崇尚的是“融合”而非竞争，多数游戏希望体现一种全新的世界观，在网上营造一个虚拟社会，满足玩家用自己喜欢的角色与人交流的欲望，“竞技”思路在这里被逐步淡化。

现在所谓的电子竞技，或者“网络对战平台”，都是相对于一些具备竞技特性，特别是视听刺激强，紧张激烈的游戏，FPS和RTS游戏是其典型。本来，不管是动作、射击还是即时策略游戏，都已经发展了很长时间，可由于网络条件的限制，起先只能单纯与电脑对垒，是一个熟练操作的过程，没什么“竞技”可言。到后来，渐渐实现了局域网4人、8人、16人对战……最后才过渡到因特网上对战。

DOOM虽然开创了“网络共享游戏软件”的先河，但本身并不支持网络，直到DOOM Ⅱ，才开始支持IPX对战；无独有偶，暴雪的《魔兽争霸Ⅱ》也正是因为支持了多人对战，在与WESTWOOD的竞争中才多出了一个筹码。不过，当时因特网14.4bps甚至低于9.6bps的速度实在是不堪负荷任何“非份”信息的传输，除了对网络带宽要求几乎为0的文字MUD外，不可能对任何图形游戏提供支援。

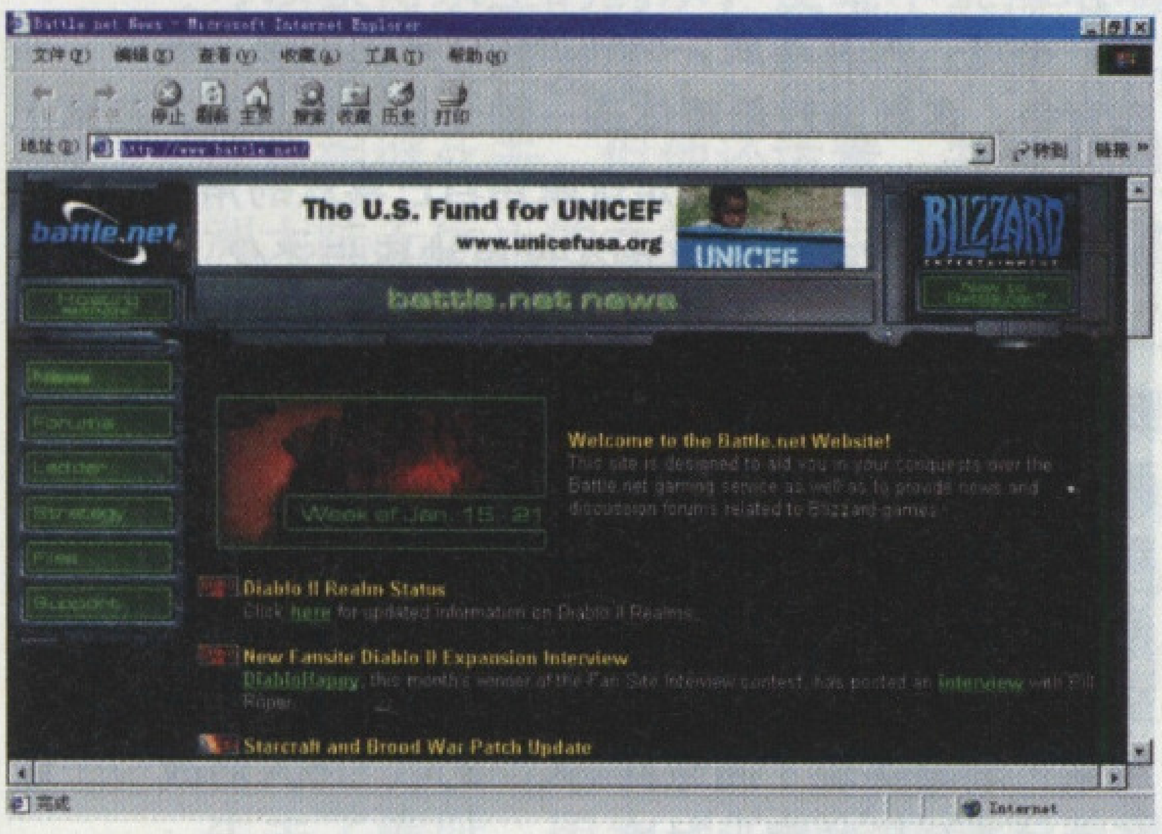
以前曾编译过一篇名为《三叶虫的沉浮》的文章，内容是优秀的游戏开发公司三叶虫从成功走向倒闭的经过，其中有一个细节：在1996年末，三叶虫便有了一个开发纯在线坦克对战游戏《极端战争》的计划——注意“纯在线”3个字，这说明当国内玩家还沉浸在“仙剑”、“金庸”的婉转凄切中时，大洋彼岸已经有人在努力把因特网络对战的梦想去向现实转变了。尽管当时这个计划最后由于多种原因胎死腹中，至少证明在美国，当时已经有了较为完善的网络对战实施机制。也正是在那段时间，欧美地区网络对战平台提供商如雨后春笋般纷纷涌现出来，发展至今，成为娱乐业的一大“巨头”。如今的网络对战平台，大致分为两大类：

一、厂商自己架设的对战服务器

这种模式是开发商为自己的成功游戏专门架设的服务器。由于出发点不纯，所以注定了这类对战平台的服务项目单一，其受众也是忠实于某部游戏的玩家。不过，此类服务大多免费，只要玩家购买正版游戏就可以

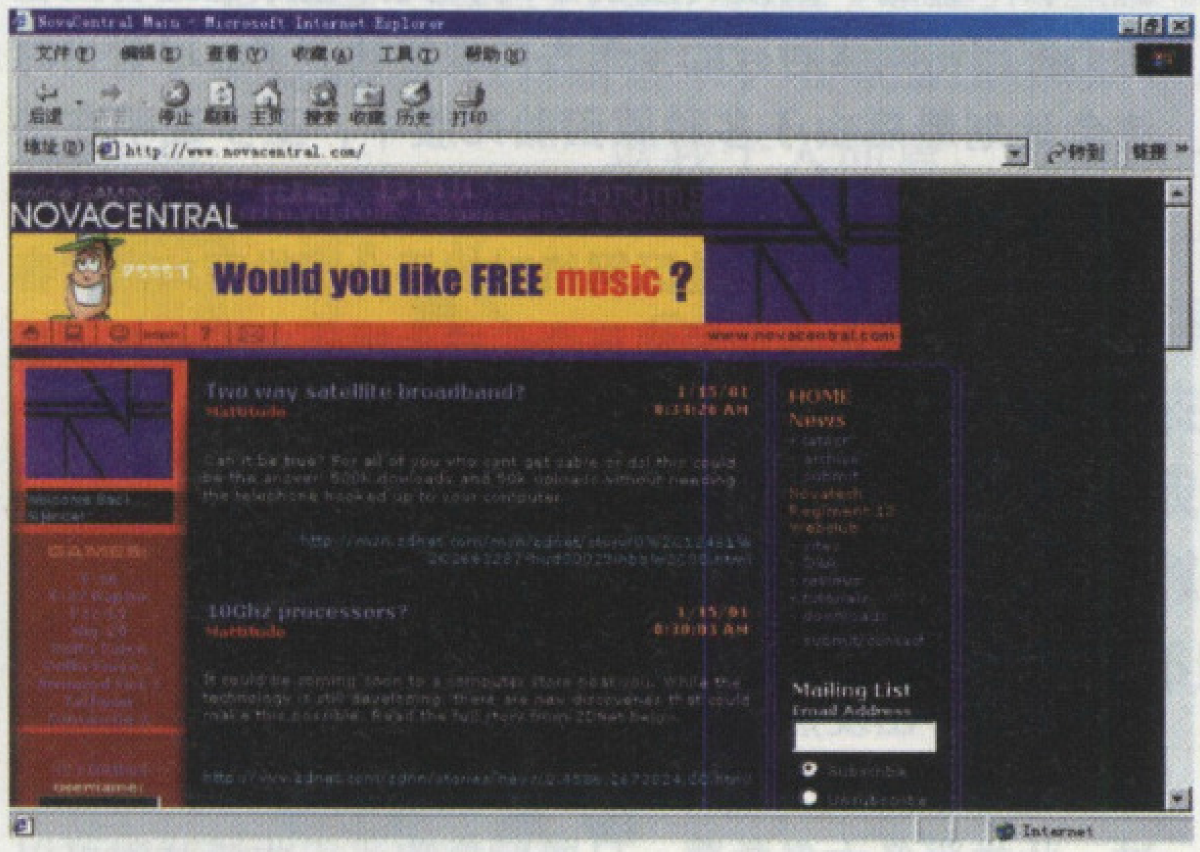
登录到服务器上去厮杀（甚至有些都不一定必须要正版，如Novalogic出品的游戏）。一般来说，这些游戏内都直接嵌入了验证程序，玩家直接连接到服务器，不用进行什么额外的注册、验证、登录等手续，其方便快捷与单机游戏几乎没什么区别，极为容易上手，受到了大多普通玩家的欢迎。因此虽是单纯的厂商行为，但在世界范围内都非常风靡，其代表网站主要有battle.net、Novaworld等等。

battle.net



battle.net的威名可谓无人不晓，与BLIZZARD在全球电脑游戏产业的翘楚地位很是相称。同时，它也是同类平台中最规范的一个，在北美、欧洲和亚太地区都有大量服务器在运营。玩家能够在上面玩BLIZZARD曾经推出过的所有支持因特网对战的游戏，包括风靡世界的《暗黑破坏神》、《星际争霸》和《魔兽争霸》系列。由于暴雪公司几部游戏影响力比较平均，款款精彩，因此常有服务器人满为患的情况发生，但battle.net无论从支持同时在线人数、速度、稳定性还是其他服务如积分排名系统等都是同类平台中最好的一个，其口碑甚至超过了一些专业网络游戏对战服务商。

Novaworld



Novaworld则是著名军事模拟游戏厂商Novalogic所建立的。Novalogic在军事模拟游戏领域成就卓著，但直到推出《三角洲特种部队》后，才得到了主流玩家的认知，而Novaworld也因此被全世界玩家所接受。目前，此平台支持9个游戏，包括《三角洲特种部队》系列、《装甲雄师Ⅲ》、《卡曼奇黄金版》以及另外几个战斗机模拟游戏。显然，这里的玩家分布很不平均，《三角洲特种部队》属于大众型而其他几部游戏则是一些“专业级”玩家切磋的地方，从服务与连线质量来说倒是非常不错，特别是能对PING值要求比较严的《三角洲特种部队》支持得很好，实属不易。Novaworld所支持的大部分游戏免CD-KEY，国内玩家去那里玩的可能还要更多一些。

另外，还有一些游戏公司拥有自己的网络对战服务器，如Westwood、Bungie等等，限于篇幅，就不一一介绍了。

二、第三方网络游戏对战平台提供商

尽管游戏厂商自己架设服务器具备以上所说的种种优点，但并非谁都有BLIZZARD、Novalogic这样的实力，更何况，能达到风靡全球、百玩不厌标准的精品游戏毕竟还是少数，大多作品还属于中庸之辈，玩家数量少，单独架设一整套免费服务器系统得不偿失。但玩家对于网络对战游戏的胃口可是越来越大。就这样，第三方网络游戏对战平台提供商应运而生。顾名思义，它是指专门提供各种游戏网络服务的公司。它们本身并不生产产品，一般也没有代理销售业务，只是针对某些游戏集中架设服务器，吸引用户前来注册，然后从中赢利。这是目前世界上最普遍、最规范的网络游戏对战平台运营模式，可以预计，它未来的规模还将不断扩大。

玩家享受第三方网络对战服务的登录过程要复杂很多，一般来说，需要先在网站上进行一次详细的登记注册，就是我们经常填的那种大表单，然后还要下载客户端，作为进入游戏的接口。更麻烦的是，很多此类服务都是有偿的，也就是说，你必须拥有信用卡才能支付……很麻烦吧。不过，虽然有这些缺点，但由于它们提供的游戏服务既多且精彩，收费相对来说很低，所以说市场前景相当广阔。

实际上，国内玩家一直以来就或多或少地在接触着这些对战平台，只是对它的本质不是很清楚而已，Mplayer、zone、Won.net、Heat.net、Kali……是不是感觉都有些眼熟？这是因为，我们接触到的大部分对战游戏都与这些服务商有着合作关系，有些还将客户端置于游戏内（如Quake3中便内置了Mplayer的客户端），应当说，它们距离我们并不像想象的那样遥远，有些服务商已经开始向中国进军，不久后，国内的玩家肯定能享受到完善的网络对战服务了。

Mplayer

Mplayer是一个非常有代表性的网络游戏对战平台，或许它不是最早的，但以其目前的影响力来说，在所有网站中居于领先地位，据说注册用户达1000万人，特别是它在全世界范围内都有“分号”，甚至包括非洲。Mplayer非常重视亚洲地区业务的发展，在日本、韩国、新加坡和我们的港台地区都有业务合作伙伴，它们的下一步计划是打入广阔的中国大陆游戏市场。

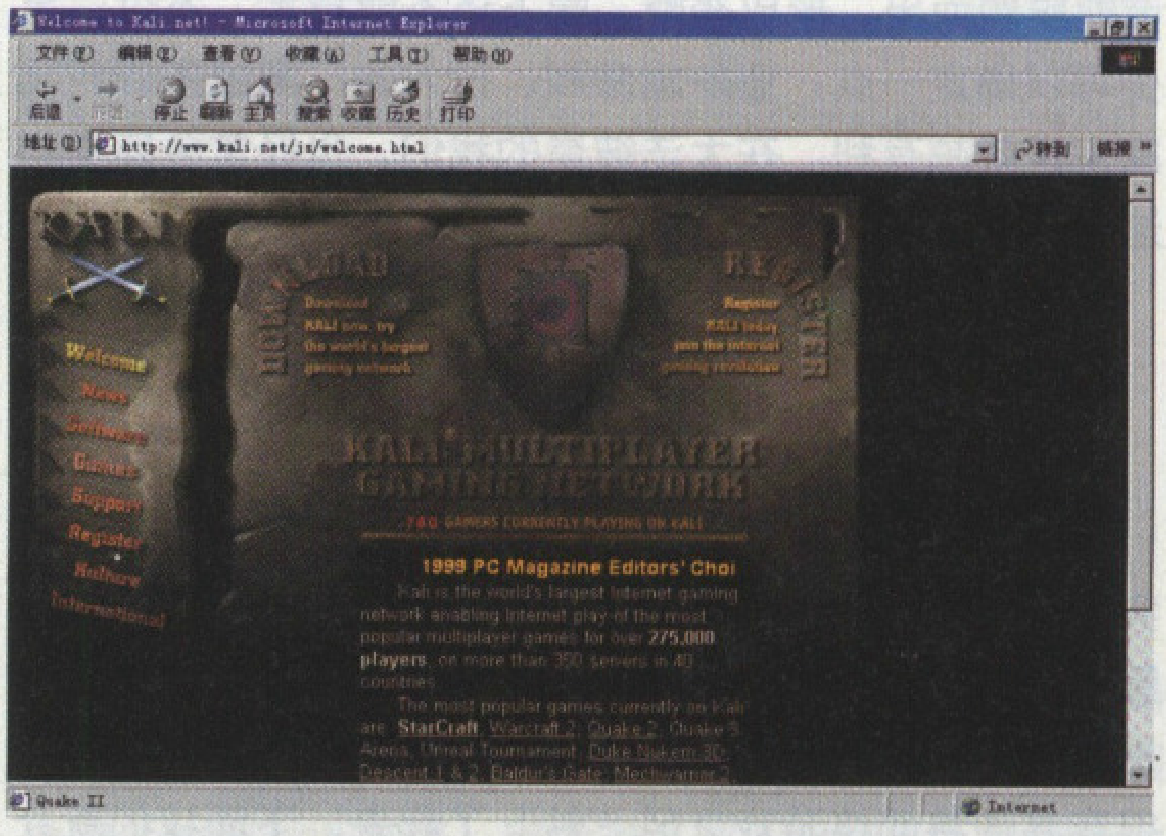
打开Mplayer的主页，感觉非常清爽，虽有少许其他内容，但一眼就能看出它网络游戏对战服务的本质。服务范围简直可以用“大而全”来形容，站内游戏分为动作、策略、模拟和角色扮演四大类，页面左边大约两屏全是各类可对战游戏的链接，总数竟多达126个，其中尽是人们耳熟能详之作——QuakeⅢ、《彩虹六号》、《红色警报》、《横扫千军》、《柏德之门》、《机甲战士》……而且，合作游戏厂商的新游戏也在源源不断地加入。由于针对所公布游戏专门进行过优化，所以在同等状况下的表现要比普通服务器有比较明显的改善。此外，Mplayer还有一些其他特色，比如与著名的声讯传播网站HearMe合作，内置因特网实时语音聊天功能，在紧张的游戏中能够相互联络，发语音邮件等等。相关游戏资讯在其中也占去了一部分内容。总之，Mplayer中规中矩，属于最具代表性的第三方网络对战游戏服务提供商。

MSN.Gaming zone

至于zone，本身倒是平淡无奇，但要提起它的后台老板足可以让游戏界的地皮发颤：Microsoft。zone最初不过是battle.net那种由一个游戏厂商搭建的服务平台，但一和“微软”两字拉上关系，立刻就不一样了，它的服务项目几乎可说包罗万象，网络游戏的三大部分：MMORPG、对战游戏和桌面游戏zone都有涉猎。如著名的MMORPG《阿萨龙的召唤》几乎撑起zone的半壁江山，是微软最成功的游戏；代表普通电脑对战游戏的《帝国时代》系列则是另外半边天，一到周末，整个zone里面几乎全被伐木的农民占领。当然，提供的其他服务也不乏对精品的支持；最有趣的是zone还支持许多桌面游戏，如“二十一点”、“桥牌”、“红心大战”等等，而且人气还相当不错，倒是兼收并蓄，充分体现了微软在任何地方都想插一脚的“优良作风”。

Zone的总体风格显得稍微乱一些，但却仍然是一个相当专业的对战平台，特别是以微软的雄厚实力和其本来就迫不及待想“冲”进因特网的野心。其服务做得相当不错，在玩家群中口碑也比较好，甚至在国内都能算作比较知名，将来的发展前景是很不错的。

Kali



Kali是最老牌的对战游戏平台之一，早在笔者刚接触电脑游戏时就听说过它的“赫赫威名”，而且也是最早进军中国市场的网络游戏对战平台。不过，由于受到资金、网络水平以及收费制度的多方面牵绊，Kali一直没有找到突进的契机，总处于一种平稳的发展态势，在互联网络大起大落的现状下，反倒显得多少有些另类。就提供的对战支持来说，Kali的游戏列表相当长，虽然大多是长时间发展积累下来的，却也不乏如《帝国时代》、《博德之门》、《彩虹六号》等作品，在可以预见的将来，它仍会按照自己的步调继续走下去。

Won.net

这是老牌电脑游戏公司Sierra旗下的网络对战平台，最初以自产游戏为主，但后来因为不少其他公司的

作品加入而变为一个综合性对战平台。与Battle.net有点类似，Won.net上的大多数游戏不用额外注册，只需购买带有CD-KEY的正版游戏软件便可登录。虽然支持游戏种类相对少一些，但精品率很高，除目前最火的网络对战游戏Counter-Strike（Half-Life的一个扩展包）外，《虚幻》系列、《黑暗王朝》系列等也是Won.net的重头戏。

除了上面所说的几个知名对战平台外，如TEN、GameStorm.com等也拥有大量用户。总的来说，欧美对战平台市场目前处在一种“战国纷争”的局面，究竟谁能脱颖而出，形成垄断，眼下还不能肯定。不过，至少可以确定一点：竞争越激烈、投入的厂商越多，对玩家来说就越有利。在大洋彼岸的我们，也经常会感受到这扑面而来的火热气息。

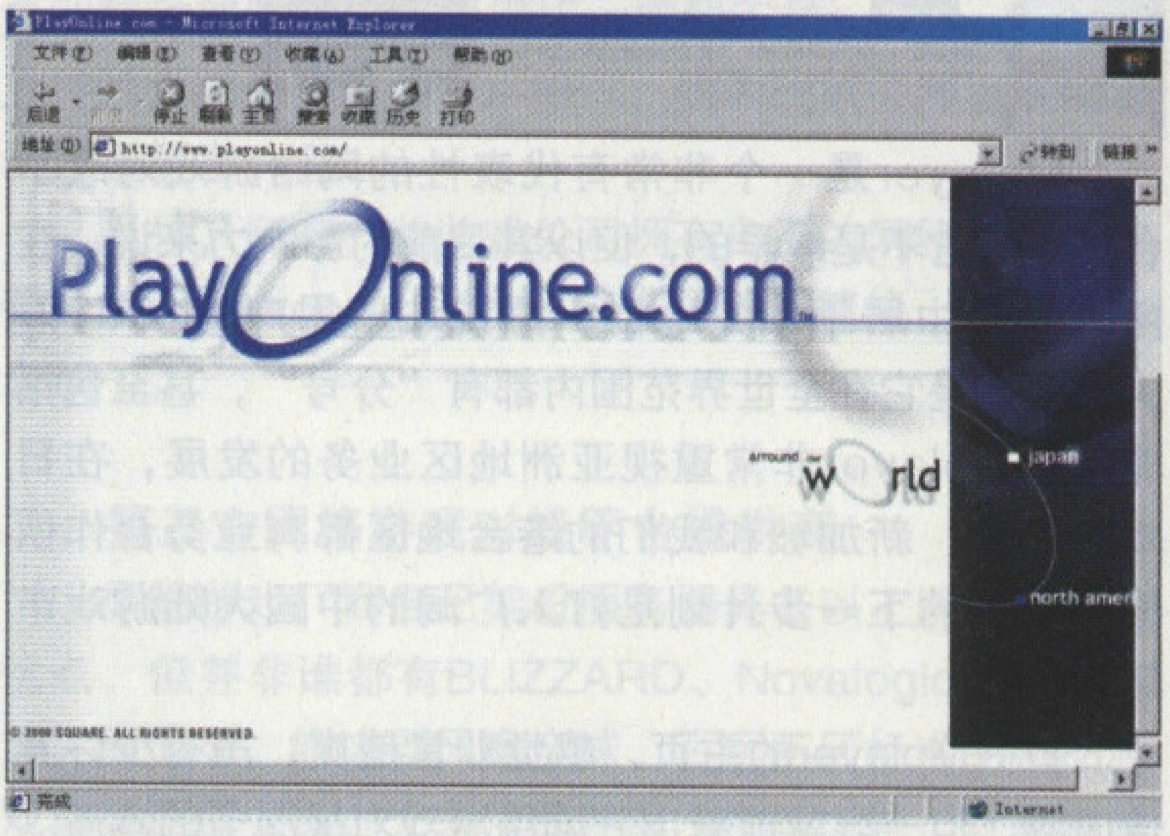
★ 亚洲篇 ★

说完欧美，目光自然就要转到我们邻居身上了。其实，亚洲在近一年来是网络游戏对战平台发展最快的地区。由于日本本来就是电视游戏的霸主而韩国则由政府出面大力推进游戏事业，在技术水准逐步与欧美拉近后很容易便将网络游戏之风“炒”了起来，下面我们就介绍几个有代表意义的厂商。

Heat.net

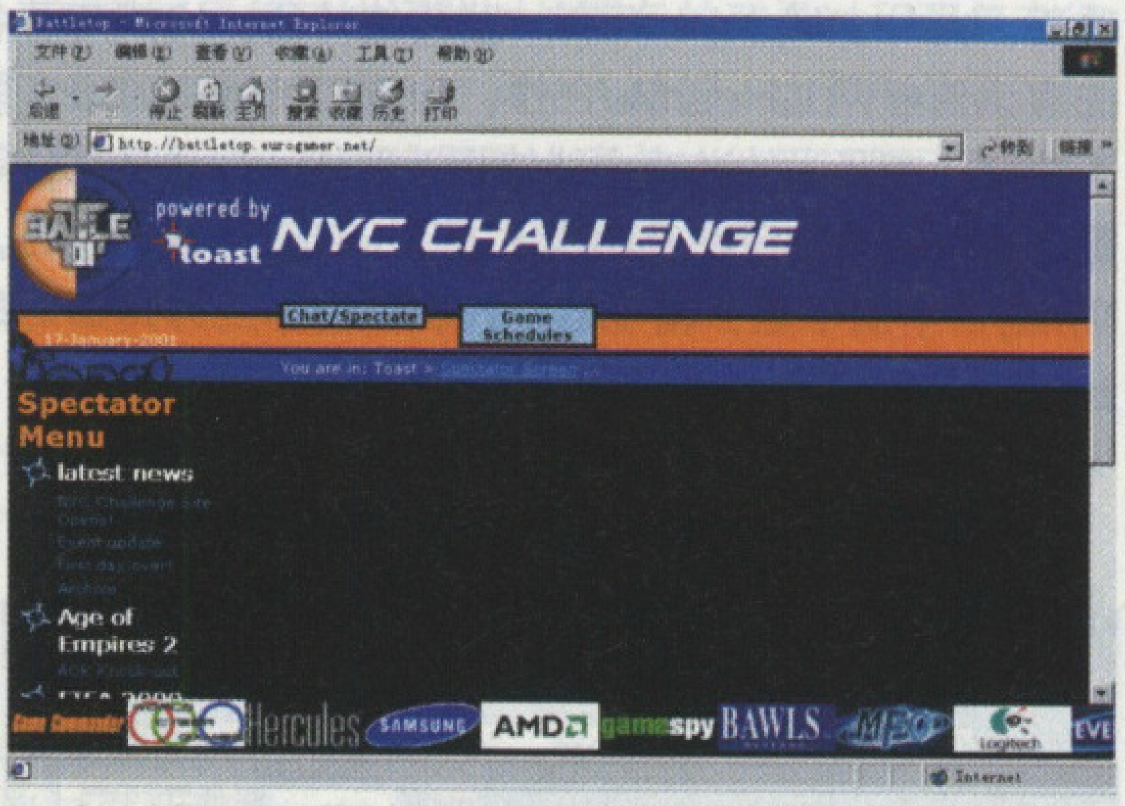
如何将Heat.net归类笔者颇非思量，虽然它的业务主要面向欧美，但总部却是设在日本的世嘉公司。所以还是应该归类在亚洲范围。在平台性能与游戏种类上，它与前面所述的几个平台相似，世嘉最近推出的10 SIX才是它的“独家产品”。前一段时间它遇到了一些运营上的问题，好在总算坚持了下来而且势头似乎还不错，让它的支持者松了一口气。此外，世嘉面向亚洲的对战游戏平台Sega.Com.Asia也正在紧锣密鼓的筹备之中。

Playonline.com



网络潮流看来的确无法阻挡啊，就连在电视游戏领域鼎鼎大名的史克威尔都来趟这“混水”，抛出了一个Playonline.com。但是，直到今天，它还没有任何实质性内容，不过是一个“概念”而已。不过，已经有明确的消息说，《最终幻想XI》将成为纯网络游戏，而且还有可能支持更多的电视网络游戏，值得期待。

Battletop.com



来自电脑游戏竞技最发达的亚洲国家韩国，属于最近迅速崛起的对战平台类网站，先期大力宣传，走的是“概念领先”的路子。虽然还没有太多实质性游戏支持，但极为到位的宣传和独创的玩家级别（Ranking）思路，使之成为近期游戏界的明星。预计今后它将支持QUAKE、UNREAL、FIFA等系列大作的网络对战服务，潜力无穷。

Singnet.com

新加坡也是亚洲电子竞技迅速崛起的地区，Singnet是这里的代表性游戏对战平台，但它与上面一些平台相比属于最不“正规”的，因为游戏并非Singnet.com的主营业务，而只是综合门户网站下面的一个频道。但仅QUAKEⅢ、Half-Life便足以支撑起它的业务（何况还是免费），特别是Counter-Strike，最初国内没有服务器的时候，最初一批玩家都是从Singnet“成长”起来的。

★ 国内篇 ★

尽管港台地区在游戏业的发展水平上明显领先于内地，可在网络对战平台业务开展方面，却没有占太大的优势，比较有影响的只有17play.com，以及智冠等传统大公司涉足的类似业务。有趣的是，尽管内地电脑游戏水平总体落后，网络对战游戏平台却很早就有了，也就是前面提到的Kali，于1997左右就进军中国并展开收费服务。不过，在游戏环境和网络环境一直没有成熟起来的状况下，加之太早实行收费制度以及该业务始终没有进行太大投入，所以还是缺乏一种突进性发展势头，以至于到现在影响还不大。

17play.com.cn

17play.com.cn是国内新近崛起的网络游戏对战平台，或许这个名字本身玩家并没有听说过，它的后台却如前所述，正是鼎鼎大名的Mplayer。本来，17play是旗下拥有MTV China、sport.com等知名站点的亚联网注册的域名，由于网络游戏迅猛的发展势头，它看准时机，同网络游戏业巨头Mplayer签署了一个广泛的合作协议，从而获得了在亚洲开展相关业务的授权。根据协议，今后Mplayer上所有支持的新游戏将自动转渡到17play这里，而已有的游戏由于涉及到与发行厂商合作的关系，需要重新谈判，游戏列表会不断加长，目前已经支持包括：QUAKEⅢ、《盟军敢死队》、《彩虹六号》、Half-Life在内的一批游戏及其扩展任务包。

考虑到网络速度等问题，17play选择了与中国电信关系较好的亚联游戏网作为内地合作伙伴，准备走一种依托电信骨干，全国搭建服务器的思路。首先准备在北京进行3个月测试，然后把业务拓展到上海、广州等五大城市。前期所提供的服务将完全免费。它还有其他一些卖点，比如语音聊天和ICQ类工具。

金网吧

“金网吧”是深圳金智塔公司独立开发的一套网络对战平台，目前以提供技术为主，该因特网对战平台服务尚在初期测试阶段。由于测试版客户端只支持拨号上网用户，不支持专线上网，笔者还不能对它的性能有所确定进行，只好继续关注它的发展了。

从世界大的发展趋势来说，娱乐游戏化、游戏网络化、网络普及化已经是不可逆转的趋势，或许只需要三四年甚至更短的时间，不管我们想玩什么游戏，都可以足不出户，先通过网络支付购买到产品，如今天看电视那样，选择自己喜欢的频道，加入“战团”中。“得网络者得天下”，是今后游戏业界发展的真实写照，而厂商之间对于网络游戏平台市场份额的争夺才刚刚开始，不知这纷争乱世何时才会结束。当然，作为我们玩家，尽管“坐山观虎斗”，充分享受竞争带来的便利，共同去迎来网络对战平台美好的明天吧。

烽火传书

当你玩腻了所有曾经喜爱的游戏，读完所有能读懂的书的时候；当你做完一切该做的工作，而对更多无法解决的烦恼感到厌倦和困惑；你是否会觉得无聊和无望充斥你本来就所剩无几的时间？这时你会做什么？继续重复上述动作还是随便找个人嫁了……有时我会象鸽子一样蹲在高处，看着来往的人群，想象发生在他们身边的事情，猜测他们在生活的马桶里打转儿时是否和我期盼的一样。这并不能解决什么，只是如果我放聪明的话，可以从别人的空洞无聊中汲取一丝快感和警觉，同时，我知道，一定有人正蹲在比我更高的地方，冲我背后轻笑。很可惜，这种活动不能常做，因为高处很冷，而且蹲久了腿会麻（其实我很同情上面的那个家伙），于是我会一个鹞子翻身扎回人群，这个动作不仅为了表示我很有活力，还可用来避开上面满是智慧的口水。

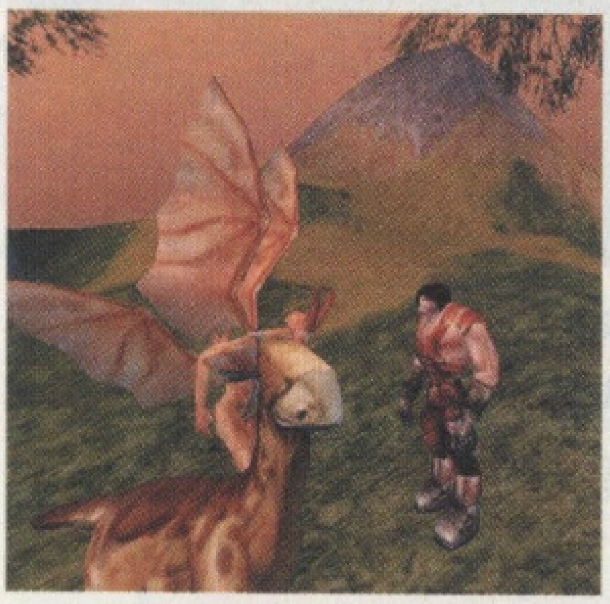
当今世界的主题是“和平”和“发展”（引自邓小平同志语），西方文学的主题是“爱情”与“死亡”（引自中学语文老师语），大自然的主题是“生生不息”（引自《狮子王》主题歌），人的主题是啥嘞？忘了。只记得山前的桃子熟了一遍又一遍（引自孙悟空先生语）。每天太阳都东升西落，所到之处不留下一丝黑暗，让每个人的虚伪更完美地隐藏在她耀眼的金光里。每个夜晚都准时降临，轻抚着人们在暮色中滋养的欲望与情绪。每一条山峦都在悄悄地舞动，丝毫不在意寄生在他身边的种种生灵。每一捧海水都在默默地传递，从每一位戏水的女孩儿指间划过。人群和它们一样，就象事先已经约好，在楼群和街道间穿行，不论风吹雨打。我和你一样，辗转在例行的工作中，你不会想起我，因为我们根本不认识；但我会想念你，等着你拿起一本杂志看到我，就象我们已经约好。（以上引自一只两腿发麻的鸽子语）

天堂鸟

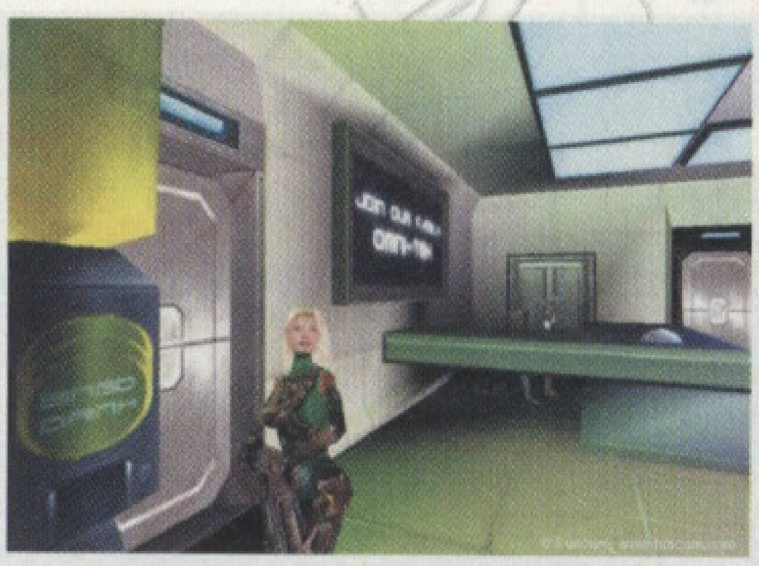
混乱在线版

Anarchy Online

游戏类型：图形MUD
制作：Funcom
发行：Funcom



Anarchy Online（混乱在线版）是由Funcom公司开发制作的一款在线游戏，开发公司表示将尽量吸取目前受欢迎的网络游戏的优点并把它们放到游戏当中。游戏的背景设计在遥远的未来，宇宙边缘的某颗行星上。这里政局混乱，人们为了争夺星球上稀有的矿藏和星球的控制权而发动了战争。你将作为其中的一员（或者是政府军或者是起义军）来到游戏当中。玩家共有4种不同能力的种族可以选择，分别是：Solitus，拥有灵巧的身手和惊人的反应能力。Omni-Tek，拥有强大的力量和超人的耐力。Opifex，非常机敏灵巧而且聪明过人。Nano，对发达的科学技术深有研究，而且对机械维修和操纵很有一套。无论你选择政府军还是起义军，都各有利弊。政府军会在资金方面占有一些优势，而起义军则在行动的自由度上得到一些实惠。每个角色共有6种基本技能以及多达40种以上的特殊技能，随着人物的不断升级你将掌握越来越多的能力，一些低等级的技巧则会因为使用生疏而渐渐失去作用。本作以华丽的机械来弥补未来世界中没有魔法的尴尬。各种奇怪的机械设定让人由衷地钦佩开发小组惊人的想象力，完美地操作那些机械将给你带来一些难以想象的效果，甚至达成一些“不可能的任务”。



(c) Funcom, www.funcom.com

与其它同类型游戏一样，游戏中玩家既可以采用第一人称视角也可以采用第三人称视角。视角会随着玩家的变动而转换，设计小组注意到了在一些游戏中会出现建筑卡死视角而造成盲区的现象，而在本作中这样的现象将得到杜绝。另一个有趣的设定是你可以对游戏中的“家”进行改造，每个人的家都会被布置得别具一格，大大地增加了游戏的可玩性。

为了减少游戏中的PK现象，游戏中设计了许多苛刻的条件。本作的开发目前已经进入了最后的收尾阶段，近期将会发放测试版本。如果你对它感兴趣的话，请不要错过。

(C) Funcom, www.funcom.com

（北京 D.S）

编者按：

现在单从画面已经很难判断是否是网络游戏，毕竟已经告别了过去追求速度、放弃画面的时代。只是国内的网络条件还很糟糕，恐怕没能力完全展示这款游戏的魅力，不过暂时国内不会有代理，大家不必操心太多。

上古卷轴Ⅲ——晨风

The Elder Scrolls3:Morrowind

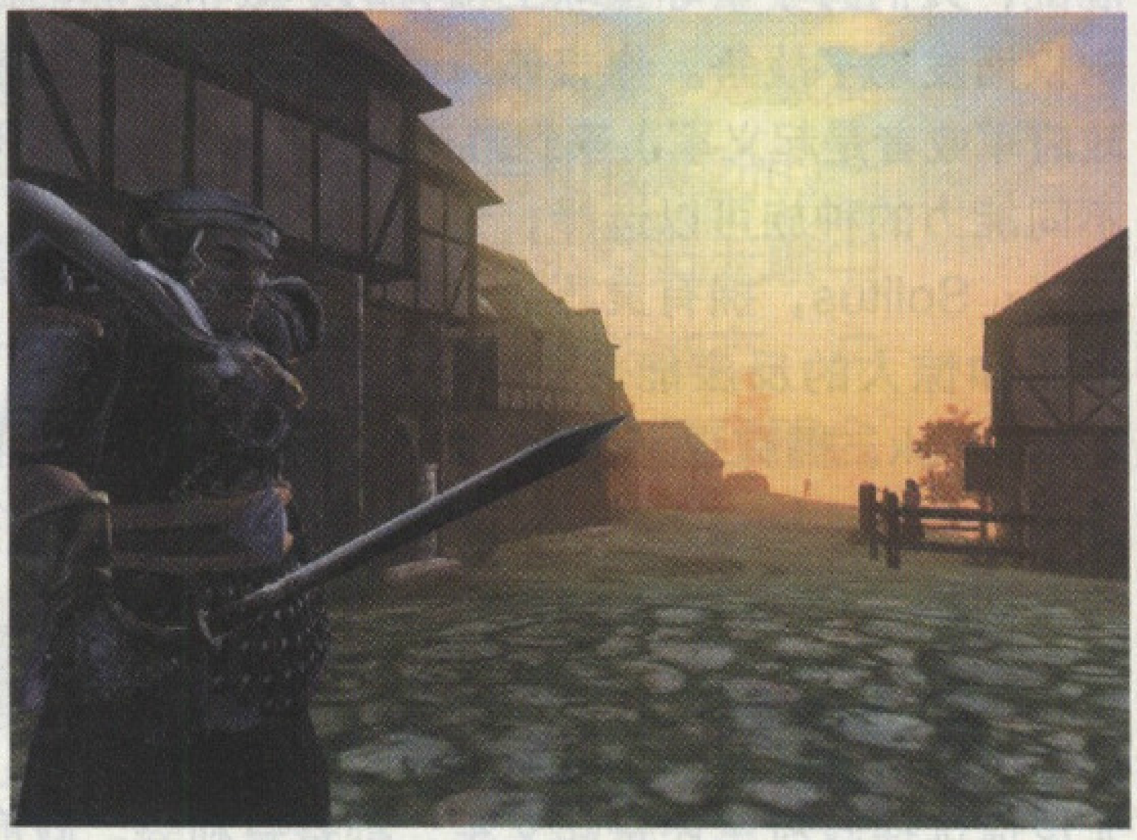
游戏类型：角色扮演
制作：Bethesda Softwoks
发行：Bethesda Softwoks

当今天的玩家沉浸于《博德之门》和《异域惊魂曲》之中的时候，老一代的RPG爱好者们大概正在怀念《上古卷轴》和《黎明之砧》所带来的RPG黄金时代。无论崇尚潮流或是怀念往昔，至少在这个游戏里，我们都可以找到各自的乐趣，这就是《上古卷轴Ⅲ——晨风》。

本作拥有前作所无法比拟的广阔世界，在这个虚拟的时空中，等待着玩家的是同样庞大的主线和支线任务。尽管如此，制作组似乎对于这种庞大并不特别得意，而真正令他们骄傲的是游戏中的“自由游戏概念”。

RPG游戏不可避免地必须要有练功和任务，但目前的RPG游戏里的任务，不论如何掩饰，总会带有相当明显的矫揉造作的痕迹。而本作所采用的自由冒险模式，则在很大程度上解决了这个问题。任务并非只为了完成而存在，任务也并非来源于任务本身。在游戏的世界里，玩家除了那些必要的主线和预设的支线以外，可以完全自由地探索整个地图——大概这才是真正意义上的冒险吧。在这种自由冒险中，任务仍然是存在的，但我们不会再看到那种“领取——完成——领赏”的公式化流程了。

为了配合这个广阔的自由冒险体系，本作的世界相比于《上古卷轴Ⅱ——匕首雨》来说，将是前所未有的庞大。故事发生在Tamriel帝国的一个省份Morrowind，与其他地方不同的是，这个地区并不是一个被帝国征服而纳入版图的——它是通过谈判，自愿并入Tamriel帝国的。在游戏世界中，根据所属的组织背景不同，玩家将看到多种不同风格的城市或小镇，甚至能够在自己所属的公会管理的城镇里拥有自己的房子。



正如制作组所言，今天的技术，可以“完美地实现当年《匕首雨》的设想，这也就是Morrowind

所能达到的程度”，我倒宁愿相信这只是制作组的谦虚之辞。尽管如此，本作仍然将是今年内最值得关注的RPG游戏之一，即使你是自诩已经厌倦了RPG的老玩家，我想它仍然能够吸引你的兴致。

（北京 Norris）

编者按：

我不想多说，因为我对这个游戏有极强的倾向性，我等了这个游戏3年……

独立战争 II——混乱边缘

Independence War:The Edge of Chaos

游戏类型：飞行射击
制作：Particle Systems
发行：Inforgrams Entertainment

希望大家不要因为游戏的名字而产生误会，本作并非是以美国独立战争为背景的战略游戏，而是一款非常不错的空间飞行模拟游戏。提起空间飞行射击游戏，我最先想到的就是《银河飞将Ⅳ》，那款当时达到6CD容量的游戏绝对可以称得上是一代经典，而且也正是这个系列的游戏奠定了无重力飞行器模拟游戏在整个飞行模拟游戏中的地位。而本作的独特设计却与以往的飞行模拟游戏有所不同，甚至可以说根本算不上什么标准的空间模拟飞行游戏。因为玩家在游戏中并不会独自驾驶小型战斗机冲杀战场，而代替这一点的则是需要指挥控制一个容纳多人的中型战船，一共包括4名成员，分别是：飞行

员、导航员、工程师和战斗员。这样的设计赢得了许多人的支持，大家都认为这不但是对传统飞行模拟游戏的挑战，也将带给玩家一种全新的体验，每场战争都需要你平均分配自己的精力在这4个人身上，通过不断的协调搭配来达到最好的效果。勿容质疑,在游戏中独立战争通常被认为是唯一令人兴奋的地方，可是它在决定性上的作用微乎其微，因为任务中还有很多地方需要你。

游戏的故事情节将延续上一代之后，从最初的独立战争结束到现在已经过了大概100年。那些由荒凉的不毛之地组成的8个星系上的居民们——也就是宇宙中的低等生命体，正准备发动战争来反抗贪婪的政府。CAL JOSHNSTON 也在计划着为他15年前被谋杀的父亲报仇，通过一小队从监狱里逃脱的犯人的帮助，他在敌人不注意的情况下发动了叛乱。在这种情况下，历史上的悲剧将再度重演……

不管怎么说，宇宙中的飞行与地球上的飞行完全不同。无重力情况下的飞行器会比重力下的飞行器灵敏很多。虽然先进的科技已经可以完美地对这种飞行操纵进行模拟，可如果想要象模拟重力飞行器那样，让普通玩家在游戏厅里就能体验一下无重力飞行的感觉，还是个不现实的梦。但随着科技的不断发展，我们相信那样的日子应该离我们已经不远了。

（北京 D.S）

编者按：

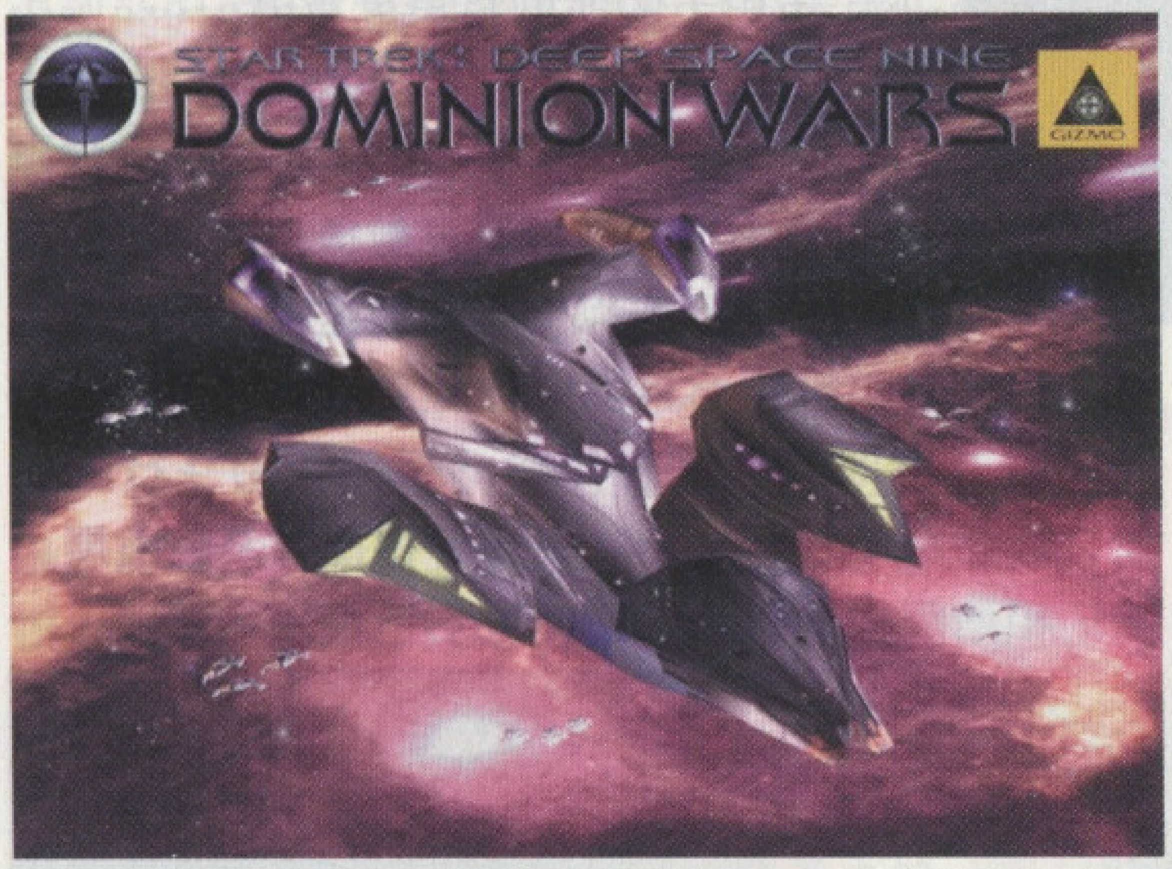
其实这种游戏更适合生活节奏快的玩家，因为它的节奏也够快，要么快速取胜，要么迅速失败。

星际迷航深空9号——主权之战

Star Trek Deep Space Nine:Dominion Wars

游戏类型：即时战略
制作：Gizmo
发行：Simon & Schuster Interactive

虽然号称是一款RTS游戏，但本作看上去却更象是一款由战棋游戏改编的战争游戏。不管怎么说，当你面前出现那个熟悉的舰桥和巨大电子屏幕的时候，就已经被游戏再度带回到了《星际迷航》的世界。游戏中玩家将扮演一位指挥6艘战舰的旗



舰指挥官。每艘战舰的舰长都由你亲自指派，他们拥有各自不同的特殊能力。你将在出发前从预选名单中挑出你认为出色的人选，他们中不乏由那些大牌明星扮演的熟悉角色。你可以通过一些方式来改变舰长们的能力来保持他们的积极性，包括赞赏他们模范性的行为、努力的程度或渊博的知识、精通而熟练的战略战术以及全面的指挥命令。

游戏中玩家将亲自调配战舰的武器装备、运载、人员的物资补给以及全面的战术设计。有的任务可能会向你提出一些特殊的要求，比如追踪一艘敌人的飞船，这就要求你拥有对自己部队的出色的指挥能力以及良好的协调性。为了让你快速全面的掌握战舰的基本能力，游戏为每艘战舰都设计了相对的军阶（级别）。不同的级别对应着不同的能力属性，比如：武器、速度、防御、人员救护等，你可以通过花费一定的金钱对这些数值进行修改。有趣的是，本作中资源（金钱）的获得并不象以往的RTS游戏那样需要采矿来完成，而是采用了一种全

新的设计。游戏中每当你完成一项任务，电脑就会根据你完成任务的水平付给你一定的金钱，然后你用这些金钱装备调整你的舰队再去完成下一个任务，看起来象极了战棋游戏那种每过一关就调整装备然后再进行下一关的方式。

游戏采用第三人称视角，玩家将选择4个种族的任何一个来开始游戏，除了3个战役的10个单人任务外，还可以进行多人游戏。总之，游戏将于本季度与大家见面，它究竟有多么迷人就请大家去亲自感受吧。

（北京 D.S）

编者按：

广袤的宇宙永远给人以遐想的空间，和这空间比起来，宇宙也显得小了。

可汗——不朽的君王

Kohan:Immortal Sovereigns

游戏类型：即时战略
制作：TimeGate
发行：Strategy first

本作中提到的“可汗”并非是中国的历史人物

而是古老的波斯文化的产物，而且据说“可汗”这样的称谓也是由波斯传入蒙古的，但是否真的这样就无从考证了。说实话，大概没有什么人会对波斯的神话传说感兴趣，我们作为玩家关心的还是这款以幻想传说为背景的RTS游戏在如今这个RTS泛滥的年头有着什么样的突出表现。

本作最值得注意的一点设计就是战斗单位的改革。在你指挥部下投入战场之前，你必须要把他们分成组队，之后每个单一的组队将作为一个整体的战斗单位进行作战。每个组队包括4名战士单位作为战斗主力，两个专家单位作为辅助力量，最后还有一位英雄单位作为整个组队的领导。这样的改动，在操纵大部队作战的时候，将使玩家感到十分便利，你再也不会因为一会要操纵战士进攻一会又

要去点击魔法师使用魔法而弄得自己手忙脚乱了。你要指挥的只是整个组队，至于组队内部怎样分配战力，如何进攻将交给电脑AI来自动完成。游戏中将出现多达40种以上的单位供玩家指挥，包括：掌握自然力的精灵、巨大的蜘蛛、全副武装的重骑兵、操纵魔法的女巫、维修建筑的工程师、救死扶伤的大夫等等。每个组队都有士气和疲劳这样的属性，当这种数值降低到一定程度时将导致组队拒绝接受指令或者作战能力大打折扣。你需要让他们在营地中休息来恢复这些数值或者补充战斗中的人员损失。英雄单位并不是头一次出现在RTS游戏中了，在本作中英雄们拥有各自不同的唯一能力，他们不但可以领导自己的团队，还会把自己的特殊能力带给自己的团队。

虽然目前官方还没有公布什么战役方面的资料，但可以肯定的是本作支持最多8人的连线对战，并且提供地图编辑器。游戏将在近期发售，不知这款以波斯神话为背景的游戏是否能对得上广大中国玩家的胃口。

（北京 D.S）

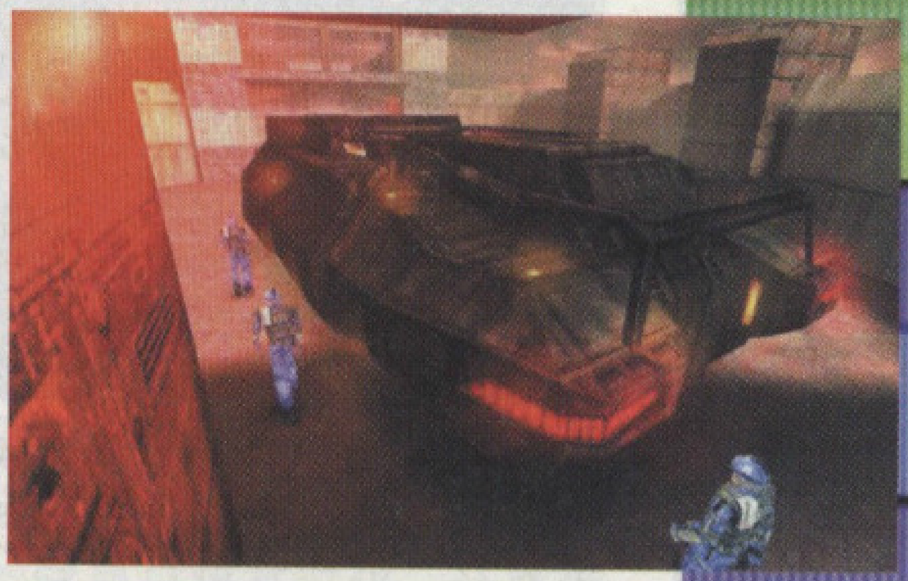
编者按：

有时外国人真是无知得可以，也许提起中国，他们只能联想起满清的那根辫子。

红色派系
Red Faction

游戏类型：动作
制作：Volition Inc.
发行：THQ

在去年的E3大展上，《红色派系》凭借着其引擎中独特的Geo-Mod特性而赢得了游戏界的广泛关注。这项技术使得玩家可以随意地改变游戏中物品的表面外形。但是在我们惊叹于这些令人难忘的技术革命的同时，我们更不应该忘记，技术仅仅只是游戏的一小部分，《红色派系》的魅力远不止于此。



这个游戏将包含超过20个有着浓厚动作成分的关卡，但它们并非如同Quake3或《虚幻锦标赛》那样是互相分离的。作为一个动作游戏，《红色派系》更倾向于以剧情来引导游戏的发展，简单地说，就是试图继承Half-Life所流传下来的“剧情射击游戏”的衣钵。在游戏中，玩家将扮演一位为火星上的Ultor集团公司工作的矿工，奉命驻扎在红色行星上。突然之间，一次神秘的灾难在矿区营地里爆发，而你的雇主Ultor公司竟然对矿工们见死不救，玩家与其他伙伴一起不得不一边反抗残忍的Ultor，一边调查事实真相。

制作组为玩家设计了多达15种武器，相比于以

往任何纯粹或不纯粹的射击游戏，这个数目都是相当可观的，更何况大多数武器都有两种以上的射击模式。另外，《红色派系》还为玩家提供了大约6种交通工具，包括装备了机枪和迫击炮的战车、装备机炮的飞行器、以鱼雷为主要武器的潜水艇，甚至还包括可以在地下移动的车辆。

至于《红色派系》引以自豪的Geo-Mod技术，当然也不会被忽视。举例来说，每种武器都有它们独特的冲击波波及范围，因此每一种武器都将具有独特的Geo-Mod模式。火箭在墙上爆炸造成的破洞当然比步枪射击的效果要大得多，而这在以往的射击游戏中似乎还没有办法实现的问题，利用《红色派系》的Geo-Mod技术就能够完美地模拟出来。

迄今为止，《红色派系》的表现，至少在技术上是相当令人惊异的。作为一个纯粹的动作游戏，这已经足够了，但制作组还承诺为我们带来同样令人惊异的剧情部分。尽管在我看来，这个承诺的实现还比较渺茫，但在2001年第一季度，《红色派系》将确实地证明自己，究竟是继Half-Life之后的又一动作游戏经典之作，或者仅仅是另一个有着华丽外表和白痴内涵的射击游戏。

（北京 Norris）

编者按：

对于这种未知数很多的游戏我一向很感兴趣，当然，可能它的乐趣仅限于让人期盼的时刻。

恐龙

Disney's Dinosaur

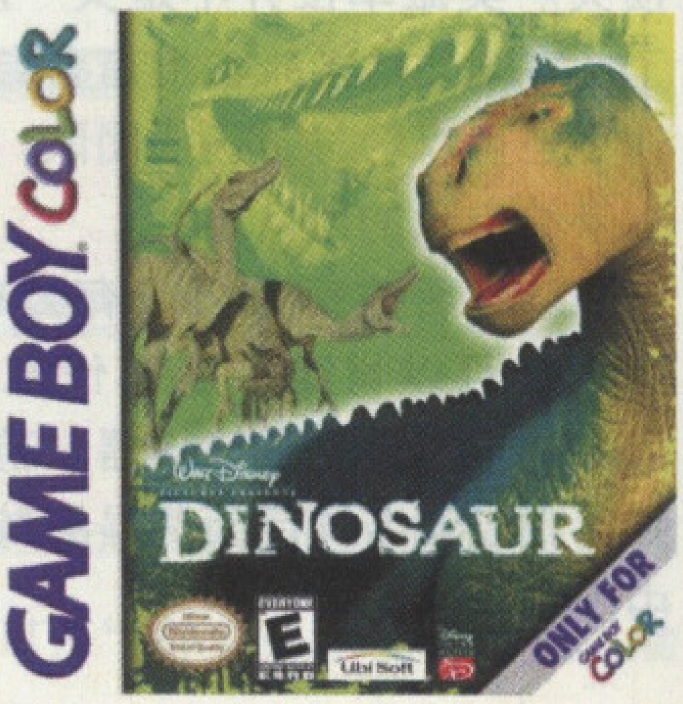
游戏类型：动作冒险
制作：Disney
发行：Ubi Soft

去年迪斯尼的动画大片《恐龙》(DINOSAUR)一经放映便大获好评。这是一部全程CG制作的高科技大片，影片中栩栩如生的侏罗纪世界令人目瞪口呆，叹为观止。在电影获得成功之后，迪斯尼很快和Ubi Soft合作，由Ubi Soft制作并发行了《恐龙》的DC版游戏，紧接着PC版和PS2的版本也在新年1月推出，真可谓是全面开花。

《恐龙》这款游戏的背景完全取材于电影，游戏类型是动作冒险解谜，有些象《生化危机》。玩者将要扮演电影主角年轻的恐龙阿拉达(ALADAR)，在6千5百万年前的史前时代，它所生活的世界遭到陨石雨的袭击而变得无法生存，阿拉达带领伙伴们一起出发寻找新的世外桃源。

游戏中共有14个关卡，在关与关之间穿插了总长15分钟以上的CG动画，配合电影原声大碟中HIFI的背景音乐，并提供了包括顶视视点在内的3种视点进行游戏，在视听效果上带给玩家不逊色于电影般的享受。

在游戏的关卡中，玩者要完成在电影中出现过的各种任务，比如拯救弱小同伴、与残暴的食肉霸王龙相抗争等等。在完成任务的过程中需要灵活运用游戏中提供的各种道具，并且在必要的时候切换操作不同的小动物和恐龙，运用它们的特殊能力来过关。除了拥有力量的阿拉达之外，还有机灵的小猴子思美（ZIMI）、可以飞行的翼龙费莉亚（FLIA）等等。要



想顺利过关，让以上角色通力合作是必不可少的。本游戏还支持手柄，这样在操作手感上就丝毫不比游戏机逊色。

对于那些整日在枪林弹雨的游戏中搏杀的朋友来说，不妨换换口味来体会一下《恐龙》中的美丽史前风光，而对那些喜爱《恐龙》电影的朋友来说，这部游戏更是绝对不能错过。

（游侠创作室 八神经）

编者按：

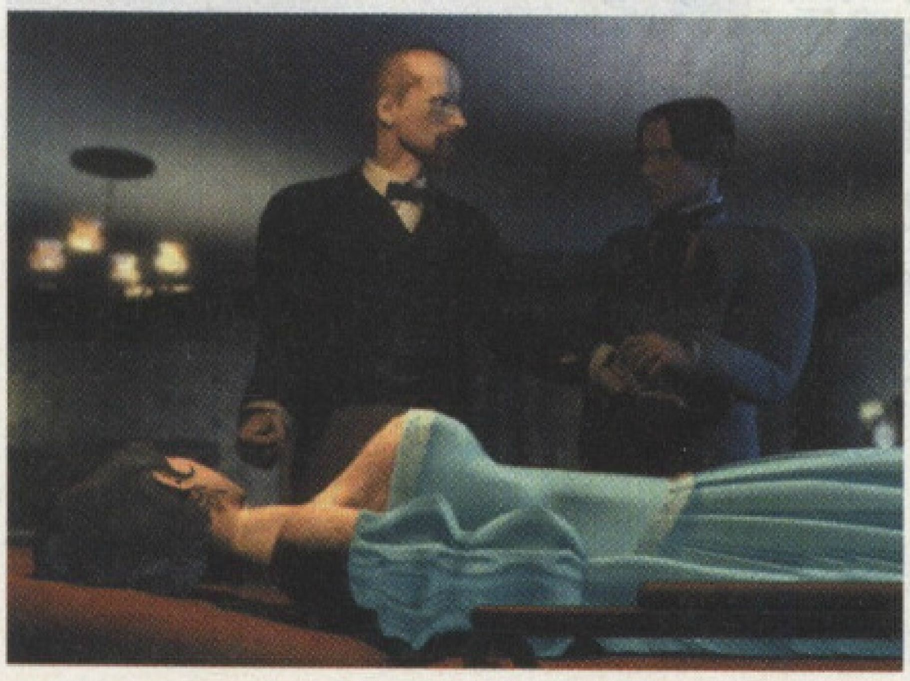
所有过去的、将来的，总之是未知的东西，总能令人着迷，恐龙这种灭绝了的生物，似乎可以唤起人们心底里对远古的回忆，让我们回到那里吧。

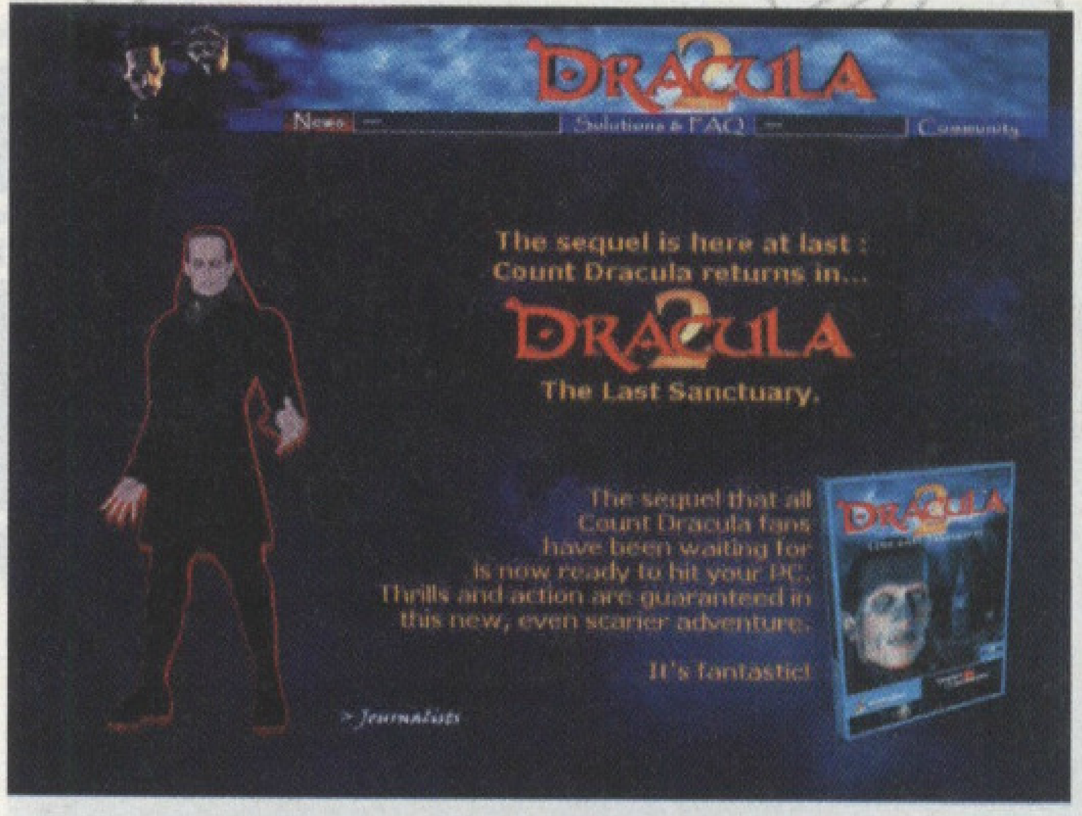
德古拉 II——最后的避难所
DRACULA 2:The Last Sanctuary

游戏类型：冒险
制作：DreamCatcher Interactive
发行：DreamCatcher Interactive

本游戏的故事情节来源于Bram Stoker的小说《德古拉》，根据这部杰出的文学作品改编的电影《吸血鬼惊情四百年》曾经获得过奥斯卡金像奖。

故事梗概是德古拉与年轻律师乔纳森的未婚妻米娜展开了一段爱情，原因是他发现米娜非常像他400年前死去的爱人，他咬伤了米娜并把她带到自己的老窝，罗马尼亚的Transylvania 城堡中。勇敢的乔纳森为了救出自己的未婚妻，和朋友一起来到了罗马尼亚消灭了德古拉。游戏从这里紧接着展开，德古拉在几年后很快复活，并来到伦敦再次带走了米娜，这次乔纳森一个人前往Transylvania城堡，冲破重重困难将米娜救出，并飞回了伦敦。然而德古拉并不死心，他将会第





三次返回伦敦，这也是本游戏的故事主线，我们将要扮演乔纳森，从伦敦开始和德古拉展开最后的生死决战。

大家一定还对一代里Transylvania 城堡的阴暗恐怖记忆犹新，《最后的避难所》沿用了一代的引擎。这次的冒险旅途从茫茫大雾的伦敦开始，我们的主角将要穿梭于大批老鼠出没的下水道、总是回荡着凄厉叫声的疯人院等地方，最后来到德古拉最后的避难所。这里将是一个令人毛骨悚然的地方，徘徊着因德古拉而死的数千亡灵。而德古拉也不像一代那样始终稳居幕后，这次他总在你不远的地方带来威胁，玩家的心脏将要承受更大的考验。

在游戏中穿插了大量精美的CG动画，而且和游戏进程结合得非常之好，制作者们将最新的运动捕获技术运用在角色的脸上，使得角色的表情看来非常逼真。此外游戏中的大量场景都是有来头的，比如Borgo关口的监狱，就是取自于Francesco Piranèse的著名建筑方案。

严格来说，《最后的避难所》为前作《魔体复活》作了一个很好的结尾，无论是从风格还是情节上来看，它们都应该被合并起来看作是一部完整而杰出的游戏，希望大宇能够早日将其汉化，让喜爱这一系列的玩家能够拥有一套完美的收藏。

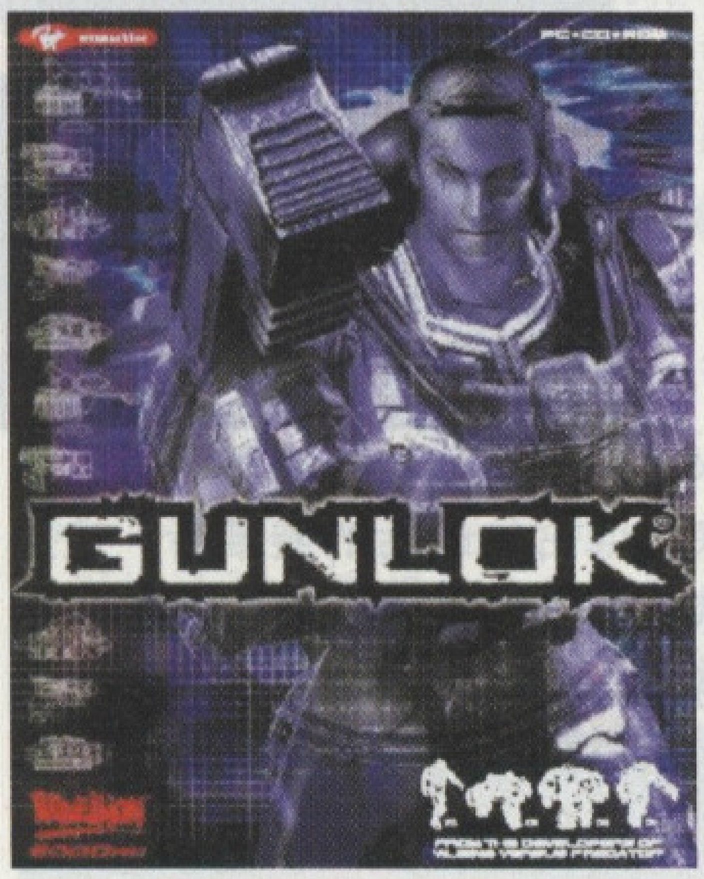
（游侠创作室 八神经）

编者按：

我对吸血鬼的看法是因为电影《吸血鬼惊情四百年》转变的，我还记得他说的那句话："Love never dies"，无论是电影还是游戏，我从未希望德古拉失败，我认为他才是男主角。

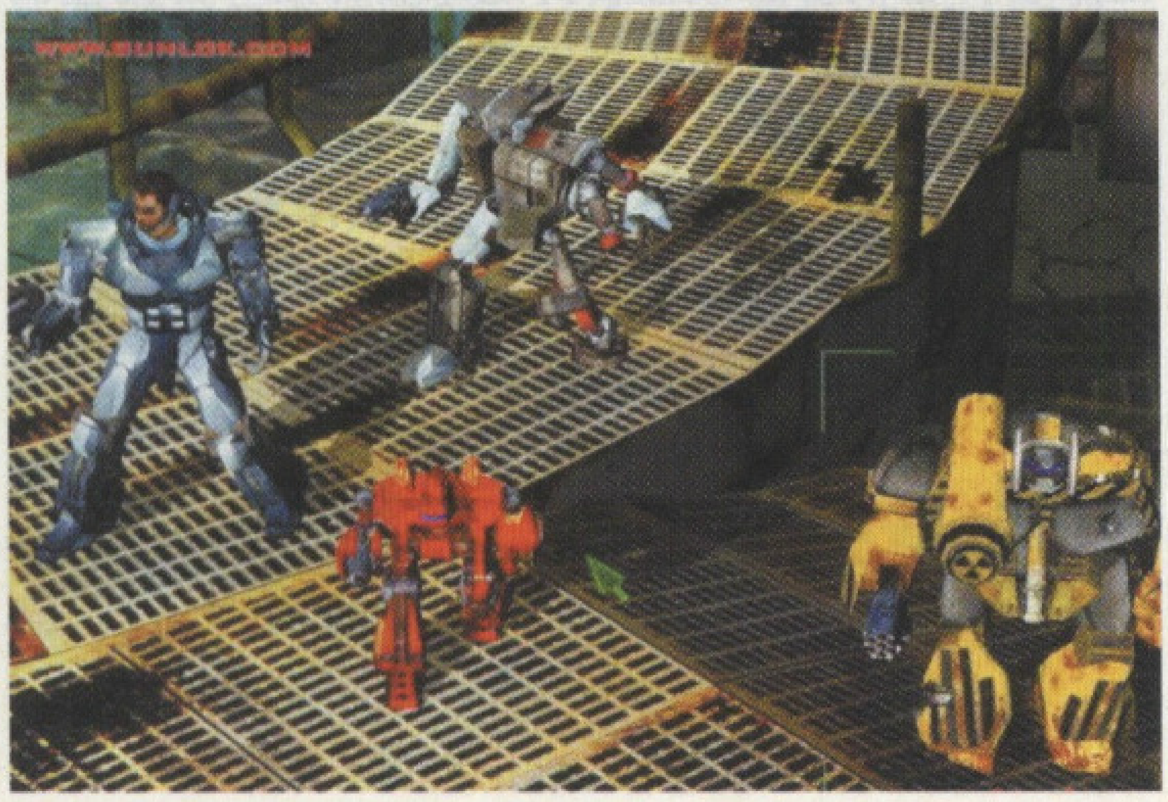
机甲骑士团
Gunlok

游戏类型：即时战略、角色扮演
制作：Rebellion　发行：N/A
系统配置要求：奔腾Ⅱ300、64MB内存、WIN9x



人们总喜欢沉浸在自己制造的恐怖幻象中，以此寻求刺激。越是身边的事物，一旦作祟，越能带来震撼。计算机现在已经不是什么新鲜玩意，在生产和生活中已渐渐离不开它，于是，人们开始幻想：如果计算机产生自己的意识会怎么样？无论是电影《终结者》还是今天介绍的这款《机甲骑士团》，都告诉了我们答案。

21世纪，随着科技的发展，人们在很多危险行业中开始大量使用机械人。最后，机械人渐渐地感到世界的不公，终于暴起发难。这时，你出现了，一个时代的英雄。很快你就要为这个称号付出代价，漫长而艰难的任务永远在你的面前。和机器作



战是很恐怖的，它们没有痛苦，没有恐惧，不受环境影响。为了达到胜利的目标，它们可以放弃一切，你可以吗？除了性命，你还有可以可以放弃的东西吗？

《机甲骑士团》的类型比较复杂，总结起来就是，在操作和指挥上是即时战略模式，同时游戏自始至终都贯穿着对角色的培养。当然，多数时间，你是孤单一人，除了自己，还能依靠谁呢？所以，迅速将自己培养成成熟、坚强的战士是尤为重要的。

不仅是游戏角色在成长，事实上，玩家本身也在成长。随着游戏的发展，不仅主人公的各项素质不断改善，而且玩家的操作技术将越发成熟。和角色融为一体吧，这就是即时战略和角色扮演结合的魅力。

《机甲骑士团》的图像不用作过多说明，它的

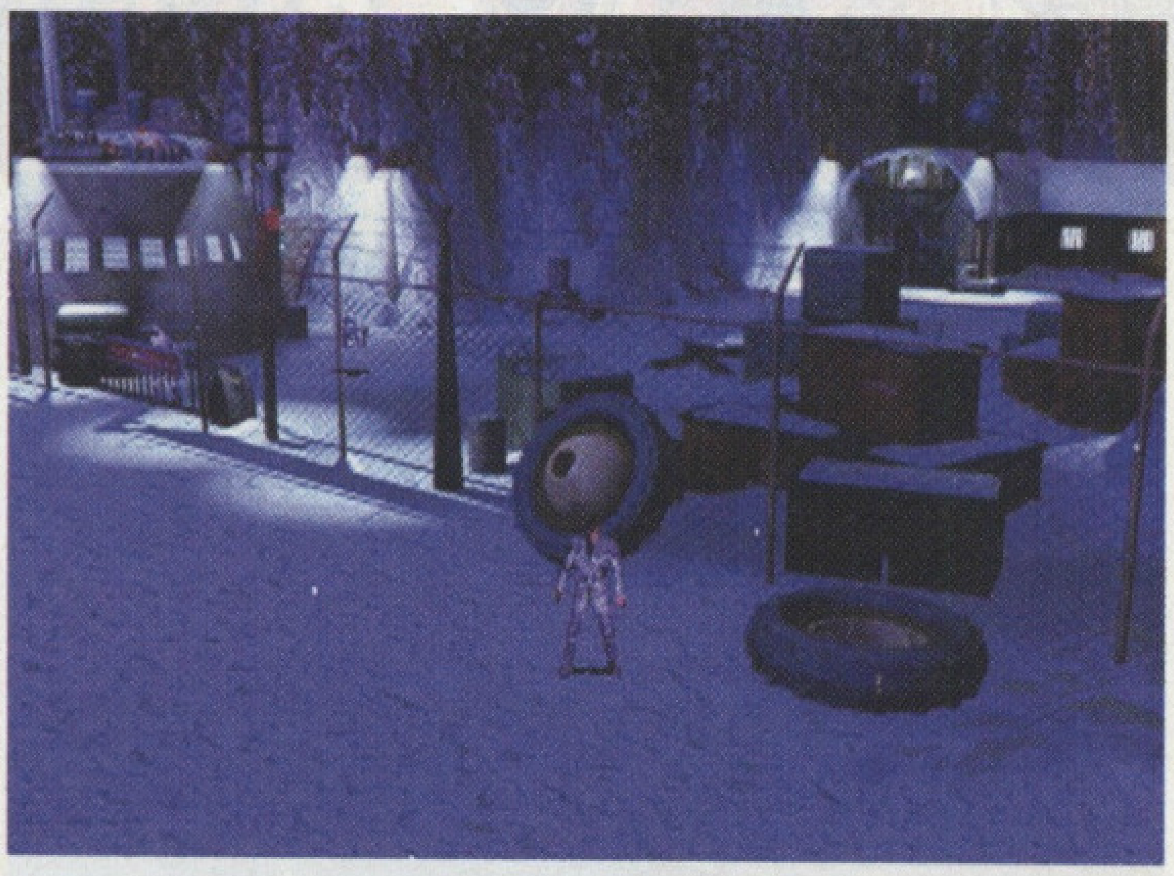
精美只要看看图片或亲手尝试一下DEMO就可以肯定。全3D的图像引擎令玩家可以从各种角度观察战场，键盘加鼠标的操作方式可以让任何一个新手迅速投入战斗。

以前，我们曾对《机甲骑士团》作过相关介绍。当时，笔者就很看好这款游戏，这次，尝试过DEMO后更加期待它的正式出版。无论是从形式还是内容方面看，它都是适应潮流的作品。

冷血世界
In Cold Blood

游戏类型：冒险
制作：Revolution Software　发行：Ubi
系统配置要求：奔腾Ⅱ300、64MB内存、WIN9x

这个世界本来就很冷血，所以不必为这款游戏的名称推敲太多。暴力和邪恶现在被成为勇气与智慧，为救1人之命，取10人之生。



《冷血世界》是著名制作公司Revolution Software新近出品的冒险游戏，故事讲述一名叫作John Cord的英国特工，为寻找失踪的同事，只身潜入俄国，揭开事实真相。这是个007式的英雄，传奇般的冒险令残酷的事实也显得迷人。

游戏具有很强的动作性，玩家可以作出复杂的动作，使用各种致命的手段。不过《冷血世界》的解谜成分占有更多的比例，动作只是解谜之余的消遣，权作放松吧。《冷血世界》

的画面十分出色，这不仅表现为场景的细腻，还体现在人物形象和动作编排上。在阴暗基地里，独自一人，既没有朋友，也很少见敌人，只有空洞的压抑感。游戏人物的动作虽然复杂，但操作键非常少，这是因为采用了大量复合键的原因。这种操作方式一开始会不太习惯，熟练之后还是很方便的。

本来，间谍就不是面对面作战的人（那是陆战队员），他的大脑利用率远远高过小脑。在《冷血世界》里，玩家将深深体会这一点。你会发现，杀一个敌人容易，开一扇门难，当你知道答案就在门对面时，其实它离你还很远。

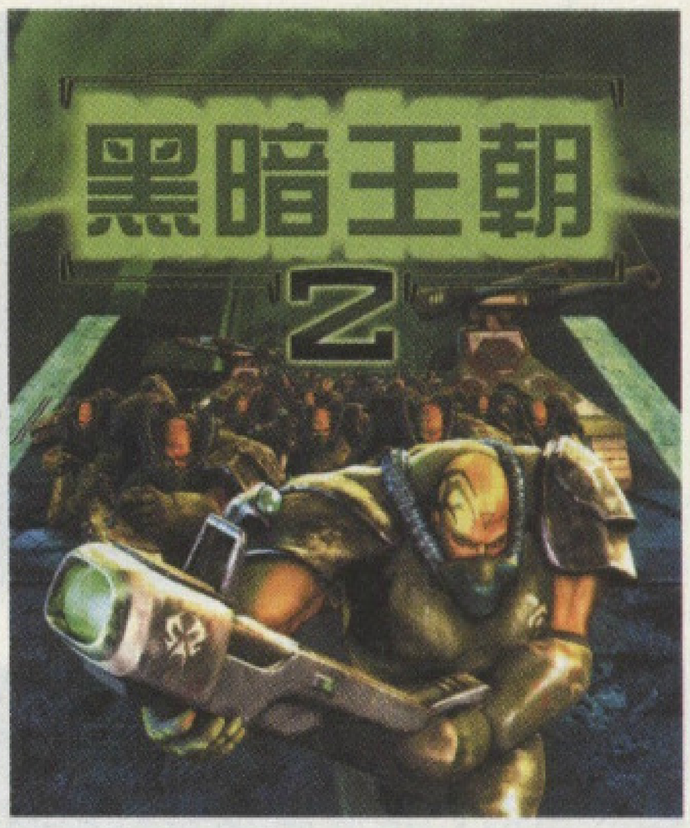
我们没有一个人真正了解间谍的世界，他们是如何生活、如何生存的？不知道，应该很枯燥吧，相信他们对这个游戏不会感兴趣。

◆ 本刊记者 生铁

新天地新世纪有举动

记者从北京新天地互动多媒体公司得到最新消息，2001年该公司将汉化代理一系列游戏大作，这对咱们这些对E文过敏的玩家而言，无疑是个好消息。目前已经确定的游戏中EIDOS公司的产品有9款，其中包括《盟军敢死队Ⅱ》(Commandos2)、《古墓丽影历代记》(TombRaider Chronicles)、《秘密潜入》(I'm Going In)、《枪手——代号47》(Hitman：Codename 47)、《杀出重围》(Dus Ex)和《小鸡快跑》(Chicken Run)等欧美超级大作。据新天地相关人士称，为取得EIDOS最重要的产品线，他们付出了很大努力，今年代理的产品涵盖了

EIDOS从2000年到2001年的几乎全部重量级的游戏产品，并且今后还将与EIDOS公司展开更广泛的合作，向国内玩家奉献出更多更好的游戏。



除此之外，Activision公司的《吸血鬼——化妆舞会》(Vampire：The Masquerade Redemption)、《黑暗王朝Ⅱ》(Dark Reign 2)、《雷神之锤Ⅲ——团队竞技场》(Quake Ⅲ：Team Arena)、《命运战士》(Soldier of Fortune)和《烈火帝国》(Kingdom Under Fire)也出现在新天地今年的代理名单上。怎么样？听起来感

觉还不错？喜欢日本游戏的玩家，这里还为你们准备了象《永远的伊苏Ⅱ》、《樱花大战》、《死亡之屋Ⅱ》和《世嘉拉力Ⅱ》这样的作品。

该公司近期将要上市的作品是《吸血鬼——化妆舞会》和《黑暗王朝Ⅱ》。

《傲世三国》官方攻略本上市

由目标公司制作、EIDOS公司代理全球发行的国产游戏大作《傲世三国》的官方攻略本及典藏光盘已于近期推出。该书中攻略部分由著名作者费江枫、赵剑平和枫红一刀流联合撰写，该书及典藏光盘由目标公司、连邦软件和枫茗轩工作室共同制作。在这本多达100页的书中涵盖了《傲世三国》中魏、蜀、吴三方总计43关的全部攻略流程以及游戏中所有资源、建筑、兵种和科技等等各方面内容的介绍。在典藏光盘中，包含了《傲世三国》的壁

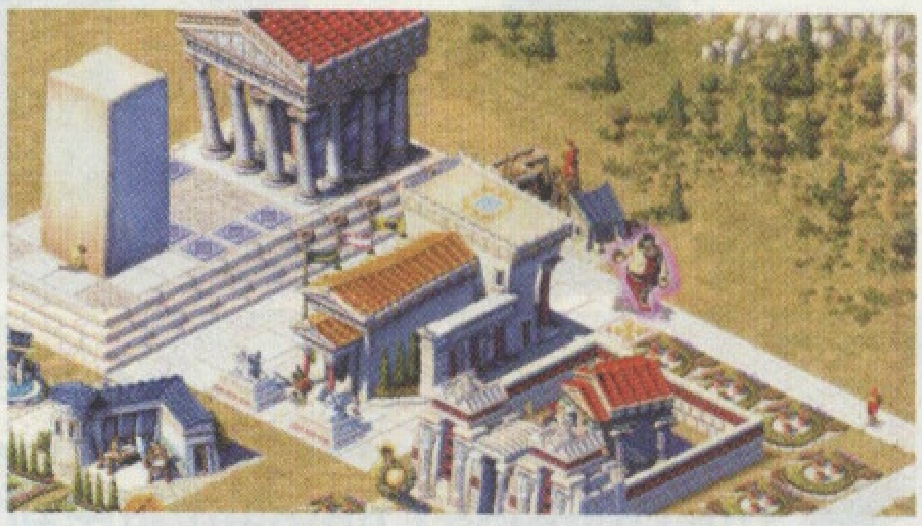
纸、音乐、桌面主题和游戏的手绘画稿，以及目标公司下一款作品《秦殇》的大量内部资料，《傲世三国》的玩家们可以收藏一套。

育碧软件新品推出

育碧软件日前对外宣布，该公司继《家园》、《狩魔猎人Ⅲ》后将再度与国际著名游戏制作商SIERRA合作，将于本月和下月分别在国内推出《家园——惊世浩劫》、《宙斯——众神之主》两部游戏。

《家园——惊世浩劫》是著名的3D即时战略游戏《家园》的最新作，该游戏在保留了《家园》所有优点的前提下，对整个游戏进行了全新的设计，使之在游戏性和画面的表现上更上一层楼。

《宙斯——众神之主》则是继《凯撒大帝》、《法老王》后又一部经典经营建设战略游戏。故事以希腊神话为背景，玩家将作为一名神来建设自己的家园。相信对于喜欢此类游戏的玩家是绝对不容错过的。



《石器时代》举办新闻发布会

饮誉海外的在线角色扮演游戏《石器时代》(Stone Age)前不久在北京举办了产品发布会。智冠电子（北京）有限公司总裁王俊博、北京华义联合软件开发有限公司总经理周成虎、台湾华义国际数位娱乐股份有限公司海外部副总经理黄博正、JAPAN SYSTEM SUPPLY社长河村克己、韩国ENIUM社长崔遥哲参加了大会并讲话。

《石器时代》是由日本JSS株式会社制作、北京华义联合软件开发有限公司授权、智冠电子（北京）有限公司代理、广西金海湾电子音像出版社出版发行的在线角色扮演游戏。本游戏已经在世界各地上市，仅台湾地区8个月已销售超过40万套！《石器时代》简体中文版的上市采用了四种不同的包装，并随游戏赠送45小时免费时间。目前，北京华义租用了100兆独享带宽，投入了100台服务器，可供10万人同时上线，更有20多位工程师提供24小时不间断在线服务。

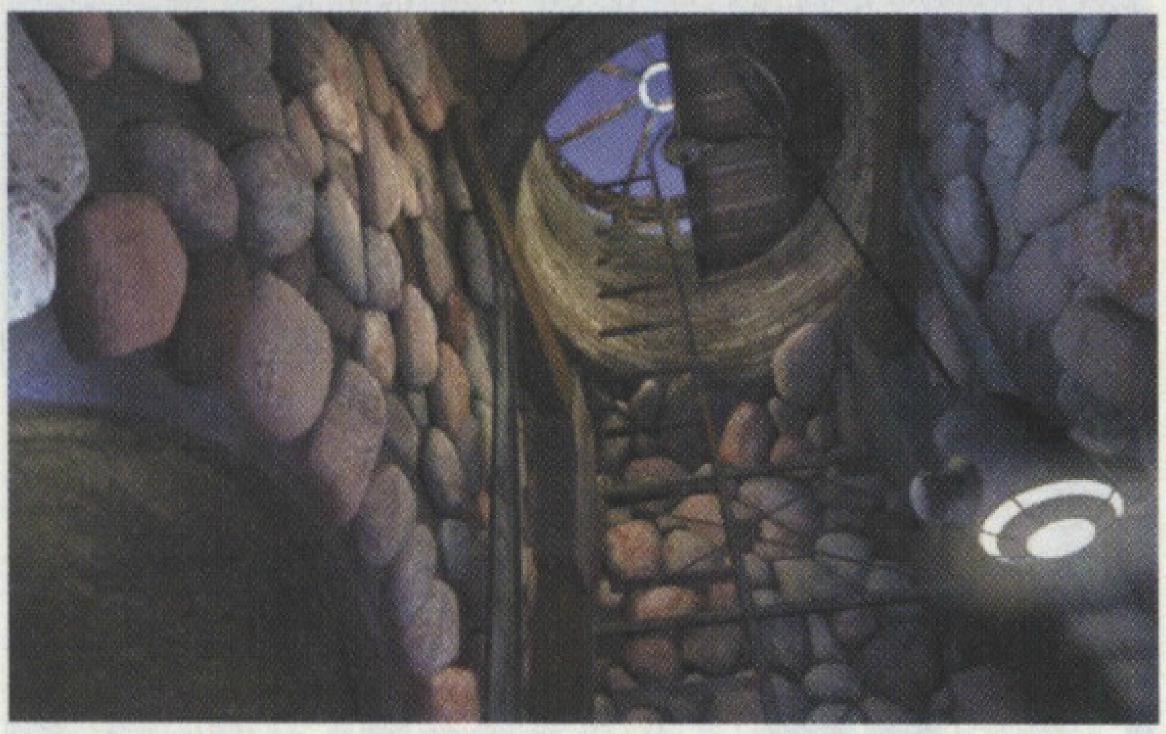
《石器时代》最大的特点是以明亮的色彩、可爱的人物造型和幽默的设计取代了传统在线角色扮演游戏无休止的血腥和暴力。它轻松活泼的设计适合男女老幼各类玩家。

域外情报站

◆ *本刊记者 瑞雪*

The Learning Company推出新产品

GAME工作室近日宣称将要发布第三代冒险游戏系列产品：《神秘岛——放逐者》(Myst Ⅲ: Exile)，包括麦金塔机（Macintosh）和PC两种版本。由Presto工作室正在开发的这款游戏是流行Myst冒险游戏系列中的第三代，该系列产品包括Myst和Riven。《放逐者》是GAME工作室将要发布的第一个游戏，GAME工作室是The Learning Company的娱乐部门的新名称。去年在The Learning Company收购Gores Technology Group



之后，提出要用一个新的名称来统一此前包含在Mattle互动公司中的各个游戏商标，这个名称最后确定为“GAME工作室”。

Brat Designs展示电影资料片

Brat Designs为了宣传它的未来战略游戏，展示了关于其即将发布的游戏《异族》(Breed)的部分电影资料片。该游戏在一场人类同某外星种族的战争中将动作和策略结合在一起。游戏者扮演了一支防守部队的首领，他们在一场恶战后返回地球，却发现地球已被外星人入侵。为了挽救地球，他们必须谨慎地使用有限的资源，并针对外星人的薄弱环节发起有效的进攻。资料显示了游戏的部分环境，包括陆地和空中战场。有关游戏的正式发布日期和发行商没有透露。

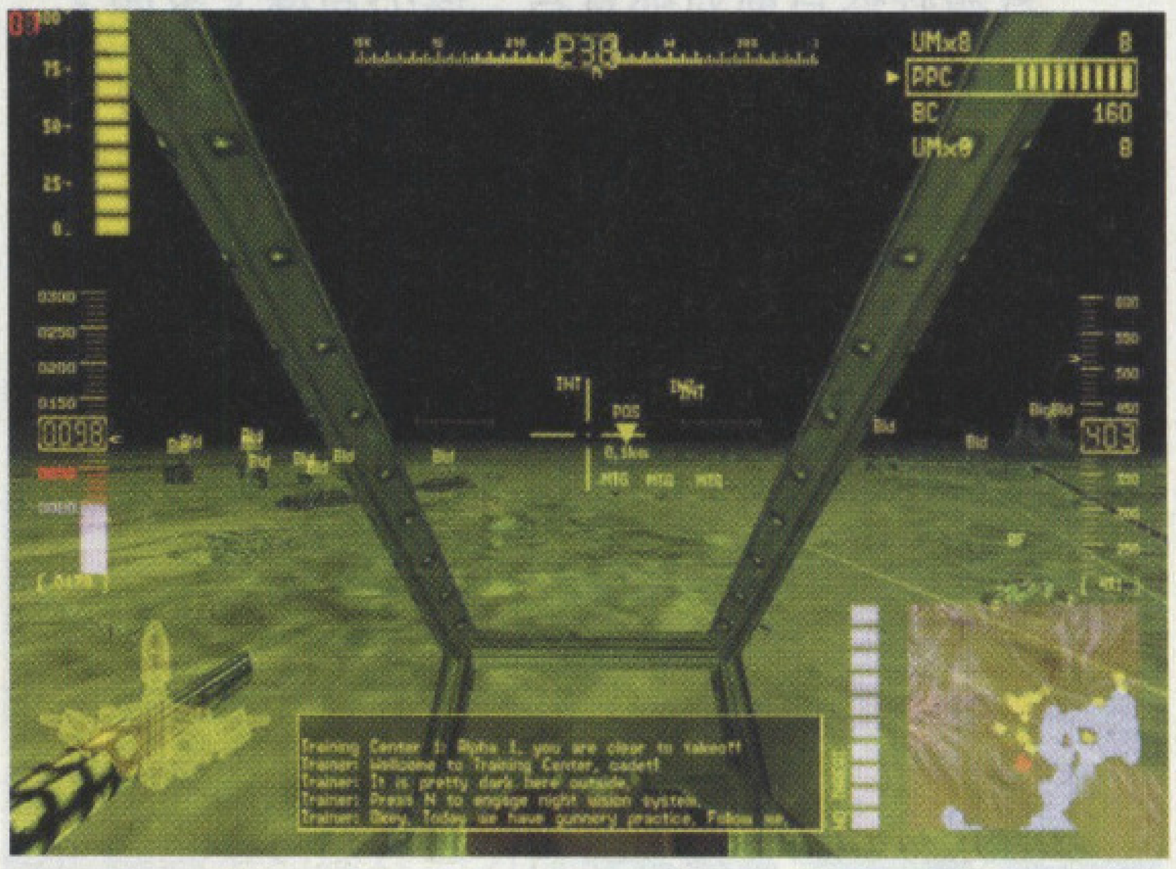
《独立战争Ⅱ》公布最新截图

日前，Infogrames公司公布了几张众所期盼的《独立战争Ⅱ——混乱边缘》（Independence War Ⅱ：Edge of Chaos）新的屏幕截图，让玩家欣赏。该游戏发生于距第一次独立战争200年之后，当时，游戏中的主角Cal Johnston在其父亲死去之后，企图去宇宙的深处谋生，故事由此展开。《独立战争

Ⅱ》（Independence War Ⅱ）画面的视觉效果给人留下了深刻的印象。在你的飞船上，你可以看到一些可以连接各种设备的配置点，仪表舱中还有相当清晰的Cal字样，而且，各种恒星和星云都是独立的光源，在你的飞船上撒下不同的阴影。

《梯形战队》公布最新截图

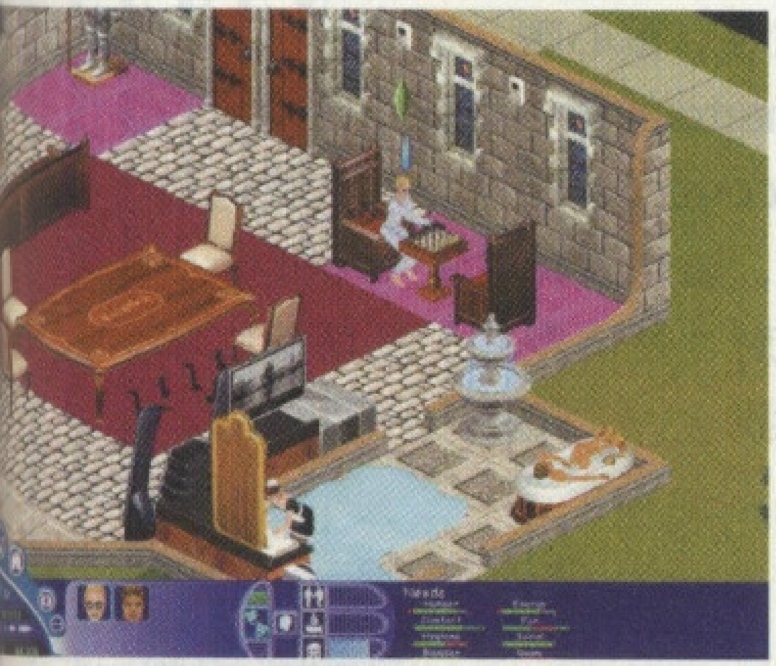
Bethesda软件工作室发布了一组有关其未来空战模拟游戏《梯形战队》（Echelon）的屏幕截图。



该游戏发生在一个与地球相似的行星上。游戏者可在各种各样的未来喷气式战机中选择一种作为自己的座机同敌人展开殊死空战。该游戏目前正由Buke Entertainment开发，计划于2001年3月发布。

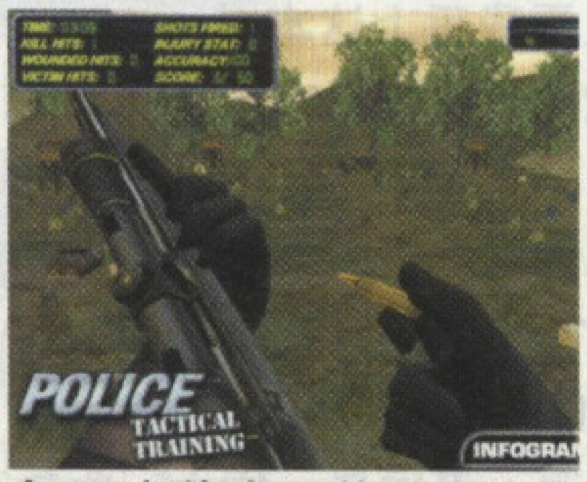
Sims的销量居高不下

最近一期的PC Data销售数字显示，电子艺界的虚拟人生游戏仍保持第一的排名。



PC data的最新销售数据已经发布，电子艺界的模拟类的游戏《模拟人生》(Sims)仍拔头筹，Hasbro的主题公园游戏《过山车大亨》(Roller Coaster Tycoon)保持第二。第三名仍归电子艺界：《模拟人生——美好生活》。Microsoft的即时战略游戏《帝国时代Ⅱ——王者时代》(Age of kings)回到了第四的位置，而《帝国时代Ⅱ——侵略者》(The Conquerors Expansion)悄悄地来到了第十的位置。

Sunstorm公司公布新游戏



Sunstorm互动公司近日公布了新的动作游戏《警队——战术训练》(Police：Tactical Training)，游戏者在其中扮演了警察Cadet的角色。该游戏目前正由Sylum娱乐公司开发，他们曾经推出的游戏包括Deer Hunter3 Gold、Buckmasters Deer Hunting和Sportsmans's ParadiseⅡ。《战术训练》以23个不同的级别为特色——包括了类似目标搜索的《警察故事》(S.W.A.T.)训练场景，街巷行动和狙击手训练，以及白天和黑夜等场景。Cadet要学会使用各种武器，包括口径为9mm的手枪，口径为12mm的霰弹枪，一支.380狙击步枪和MP5半自动步枪。该游戏将会由Inforgrames发行，具体日期尚未公布。

《钢铁战士》最新截图

Bitmap Brothers公司日前公布了几张其公司正在制作的即时战略游戏《钢铁战士》(New Steel Soldiers)的最新画面截图。这款3D游戏是Z的结

局，且是一个领土资源控制管理游戏。游戏里的军队是由机器人组成而不是人，游戏中的所有机器人都具有幽默的性格。游戏单人战役有30多个任务，联机战役模式支持8个玩家同时作战，且有20张不同的地图。

Paradox公司签订销售合同

Paradox 娱乐公司刚刚签订了一份有关其一个角色扮演游戏的许可证销售合同，并提到了开发电子互动版本（Interactive electronic）的可能性。

Paradox娱乐公司日前宣布与US-based Seventh Circle Publishing签订了一份关于角色扮演游戏Kult的销售合同。此合同授于Seventh Circle公司为该游戏开发和发行新的素材的广泛权益，虽然没有透露具体的项目内容，但据Paradox的首席执行官Nils Gulliksson介绍，在公司完成了目前的工作Mutant Chronicles：Warzone Online以后，可能会考虑开发Kult的电子互动版本。Paradox娱乐公司以前出版的游戏包括Airfix Dogfighter，Europa Universalis和Dragonfire。

Ritual娱乐公司分家

Ritual娱乐公司近日宣布它将分成两个独立的公司，一个仍叫Ritual娱乐公司，另一个叫Mumbo Jumbo。《原罪》和《重金属》的开发人员也被分到两家公司工作。Ritual娱乐公司仍致力于PC平台游戏的开发，而Mumbo Jumbo公司的游戏将会函盖PC、麦金托什机(Macintosh)和控制台系统。新的Mumbo Jumbo公司位于加利福尼亚洲，由Ritual的前执行总裁Ron Dimant和前董事长Mark Dochtermann领导。Robert Atkins出任新的Ritual娱乐公司的董事长。Mumbo Jumbo的第一个游戏将是此前公布的《神秘岛——恶狼时代》(MythⅢ：The Wolf Age)。

◆ *本刊记者* Sharrol

偶然路过一所中学，隔着铁栅栏远远地望去，一群中学生在一块小场地上尽情地追逐嬉笑着，看得Sharrol心里酸酸的，想着自己曾经也有过这样的花样年华。唉，谈远了，不过我想，在如今这个忙碌的世界里，有时我们真的需要一些心灵的慰籍，写信给我们，也许我们能在对盗版看法的共识中达到心灵的沟通。Sharrol也会用心地阅读每一封来信，并会在适当的时间刊登你们的想法及建议。留心哦，没准下一期就是你发挥的空间。不过，最近一段时间，Sharrol的嘴一直处于合不拢的状态，读者的E-mail挤满了news@popsoft.com.cn，有坚持站在我这边的，有对我国盗版现状发表自己独特见解的，当然还有对Sharrol这个小小栏目提出小小意见的，每一封来信中都充满了读者对《大众软件》的热爱和对《打盗专栏》的期望。本期，Sharrol灵机一动，决定让读者当一回掌门人（别太得意忘形了，下期还是我），“指点”一下盗版、伪正版的江山。

来自北京的Shownsume的《“正版”还是“伪正版”》

首先，我表示对Sharrol的支持！打盗专栏的建立确实很有必要……(省略900KB的字)。接着该入正题了。我这个月11号在中关村的一个正版软件销售柜台上，看到了“正版”的《寄生前夜》。它的外包装与《轩辕剑Ⅲ外传——天之痕》的一样，都是一个大盒子。但包装从设计到颜色给人的感觉很粗糙；外包装上写着：3CD，但安装空间只要90MB？这可真让我难以理解。现在哪个游戏的安装空间不要300MB以上呢；价格显得很有吸引力，才49元。可这么低的价钱，利润不就更低了么？有这样的代理商么？而且，我似乎没看到代理商的名字，只看到标着‘新疆XXXX出版社’的字样；最后，我还真没看到在大软或是其他媒体上介绍《寄生前夜》有了国内代理。所以，根据上面几点，我怀疑这是个伪正版。希望，sharrol能调查一下，看他到底是不是伪正版。多谢了！（生铁：Sharrol已穿带整齐出发了。）

最后，我表示对sharrol的支持！打盗专栏的建立确实很有必要……(省略900KB的字)。

来自《大众软件》Fans的《戏说打盗》

我是大软的Fans，这几期看见大软有了个打盗专栏，我想大软又会多了不少的读者，一部分当然是我们这些游戏迷（对我们太有用了，知道哪些是伪正版），另外的一部分就是那些盗版商啦（更有用！哈哈哈！请看看下面的对话！）

盗版商甲：唉，现在做盗版真难啊！

盗版商乙：为什么？

盗版商甲：现在的人好象可以把Z版和WZ版分清了（WZ版：伪正版）不好骗啊！

盗版商甲：不用怕，看我手上这本书。

盗版商乙：《大众软件》！就是它告诉别人怎么分清伪正版的。

盗版商甲：你怎么这么蠢。里面不是说了很多伪正版和正版的不同点吗？我们按这里面说的，把不同点改成相同点，外面的人就不能分清了！

然后，两人就仰天长笑。这消息一传十，十传百各地的盗版商又开始忙碌起来了，从此以后，《大众软件》的销量节节上升，而伪正版的销量也节节上升。说笑而已，不要见怪。但要小心小心！

盗版猛于虎

《飞鹰行动》(2CD)

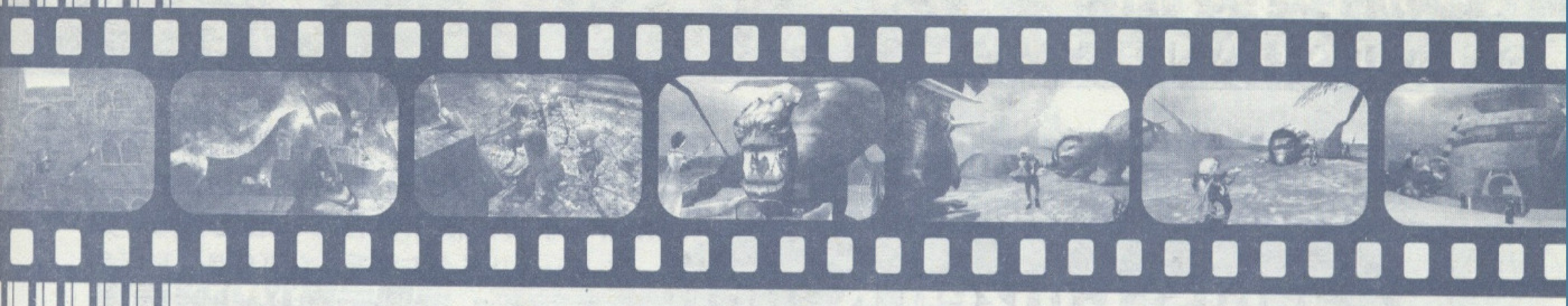
游戏类型： 第一人称射击
盗版上市时间：2001年1月
正版上市时间：2001年1月
正版价格：38元 (2CD)
点评：刻录盘，D商所盗的版本是西山居汉化过的，不能在Windows Me上运行。第二张盘是《飞鹰行动》、《飞行英雄》资料盘。

《捍卫总动员》

游戏类型： 即时战略
盗版上市时间：2000年9月
正版上市时间：2000年11月
正版价格：48元
点评：封面上写明是简体中文版，可除了游戏中的任务简介是中文的外，剩下的全是英文的。有的D盘有光驱不认的问题。

《大航海时代Ⅲ》新世纪中文版

游戏类型：合集
盗版上市时间：2001年1月
正版上市时间：期待中
正版价格：未定
点评：是刻录盘，且不支持Windows 2000，只能在Windows 98中安装运行。



编辑导语

前几天曾经接到一封来信，提及上个世纪留给他印象深刻的10个游戏作品，都是些爷爷级的游戏了，可是听起来却感觉那么亲切。这些游戏不知道曾经陪伴了多少玩家，引着我们一起步入了游戏殿堂。

战争与和平永远是对立的，而为了人类能够和平相处，似乎只有通过战争来解决，不知道这能不能用“以毒攻毒”来理解，反正我个人认为第二次世界大战就是这样的。现在你也有机会飞向太平洋，面对敌机痛快淋漓地大打一场了，《模拟空战 II——二战的太平洋战场》（Combat Flight Simulator II : WW II Pacific Theater）已经为你做好了准备，就等你驾机飞行了。

同样还有一部被网上评为可期待之作的游戏作品——《黑暗之刃》（Blade of Darkness），这部作品在美国前景看好，相信在国内也会有不少玩家前来捧场，尤其是对于那些大白鲨似的玩家们。哈哈，闻到血腥味就受不了了，你们一定会喜欢，那么还等什么？挥起利刃力劈黑暗中的恶魔势力吧！

由Interplay 公司发行，Planet Moon工作室制作的即时战略游戏《巨人》（Giants: Citizen Kabuto）经过一次又一次的推迟，终于传来上市的消息，这让久久等待得几近失去耐心的玩家们大感意外。与《黑暗之刃》不同，这款游戏可不能像《黑暗之刃》那样大砍大杀，满足你的破坏欲。希望漫长的等待换来的是一部优秀的作品，也省得那些盼得脖子都长了的玩家们大喊冤枉了。

取材于美国畅销科幻惊险小说《自由》的第三人称动作游戏《自由——第一次反抗》（Freedom: First Resistance ）也好讯传来。由《彩虹六号》（Rainbow Six）、《幻影守望》（shadow watch）我们不难看出制作其公司的实力，也因此而更加对这部游戏充满了期待，在如今科幻小说看好的形势下，相信这部以热销小说为背景的游戏也应该会更成功。

不过游戏是好是坏，始终只有上帝们才有权品评。

Giants: Citizen Kabuto
巨人
游戏界的酷斯拉

2000年年末，Planet Moon最具震撼力的动作＋即时战略游戏《巨人》（Giants: Citizen Kabuto）终于上市了。说起这部游戏，它最早引起人们的注意是在1999年的年度E3大展上，当时的一个魔法场面就将许多的游客吸引到了Interplay的展台前，同时也将玩家们的目光吸引到了《巨人》的身上。然而，由于它不断跳票，使很多玩家对它已经失去了耐心。就在大家都以为它还要继续跳票的时候，这款耗时两年多的游戏却象一个顽皮的精灵，突然出现在时下青黄不接的动作类游戏市场上，终于为我们揭开了一直罩在它脸上的那一层神秘面纱。

多种族的选择与丰富的游戏内容

与其他的动作类游戏相比，《巨人》首次将种族的概念引入到该类游戏中。在游戏中，玩家可以在Reaper、Kabuto和Meccaryns这3个不同的种族之间选择。而且，这3个种族各有其特色。如Kabuto的优势在于它的力量和体形，然而它对食物的需求也是3个种族中最大的，这也是它最致命的弱点；Reaper的优势在于它们是天生的魔法师类的生物，这一点使它们拥有了与生俱来的自然类型的魔法；与上面两个种族相比属于天外来客，这使得Meccaryns更容易赢得当地的另一个中立种族Smarties的信任，在它们的支持和帮助下，Meccaryns能获得超出其他种族的武器和科技。

多种族设定的出现给该游戏增添了许多可玩性。首先，由于种族不同，使游戏有了更多的发展路线。在游戏中，每个种族都有自己特定的游戏情节，并且这些情节在游戏中交错联结，从而丰富了游戏的内容。其次，由于各个种族的特点不同，对玩家在游戏中的操作和管理要求也就不同。象Kabuto，从各个方面看，它更象是《星际争霸》中的Zerg族，相对其他种族而言，它对动作操作的要求就要比对管理的要求高得多；相比之下，Meccaryns就是一个对管理能力要求较高的种族。正是由于种族间的差异性，才能让玩家在《巨人》中有了更多样化的游戏体验。

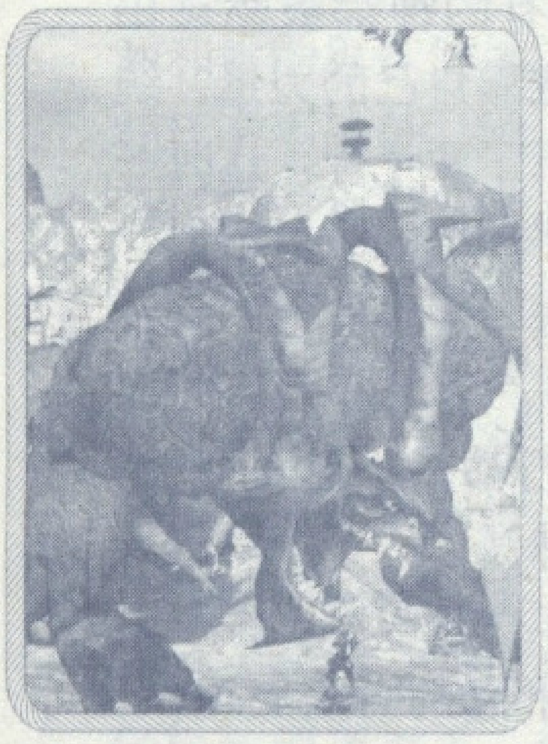
极具创造力的游戏类型

种族的多样化是让《巨人》优于其他动作类游戏的原因之一。而真正引起大家瞩目的地方则在于它那独特的动作＋即时战略的游戏方式。正如我们大家所熟知的那样，动作类和即时战略类游戏是两种截然不同的游戏风格，要想将二者结合在一起，确实需要有一定的游戏制作底蕴。然而，根据《巨人》的表现，Planet Moon也确实达到了预期的目的。从游戏的操作和初期的内容来看，《巨人》完全属于动作类游戏，然而，当游戏进行到后期，随着Smarties种族和基地等附属产物的出现，游戏中即时战略的成分就逐渐多了起来。这时对你的要求就不仅是单纯的打斗和杀戮了，你不仅要管理自己的农场，还要管理科技或魔法的升级以及Smarties的收集工作。与此同时，还要时刻注意观察对手的发展动向，以便利用其弱点加以打击。从这些层面上看，它又是一款实实在在的即时战略游戏。

虽然游戏是由两种迥然不同的风格组合而成，但制作者并没有将这两种风格划分在不同的操作水平上，而是将二者有机地结合在一起。比如，在战斗的时候，拥有优于对手的科技或魔法将成为你取胜的关键，而这些科技或魔法以及武器装备的获得则取决于你基地的管理水平。后者要求你必须要拥有更多的Smarties，而Smarties的收集又会引发各种各样的战斗事件。正是由于游戏在战斗和管理之间设置了一个怪圈，从而将动作与策略巧妙地融

合在一起，使《巨人》以一种崭新的游戏类型出现。尽管这种创造性仅仅停留在组合原有游戏类型的阶段，但在游戏界缺乏创意的今天，它仍然不失为一个新的亮点。

精美的3D效果与画面

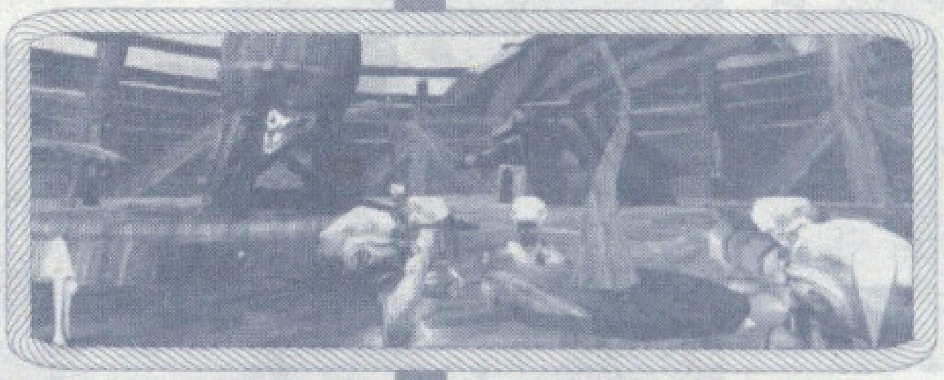


与《孤胆枪手》相似，《巨人》也采用了一种超现实主义的画面风格，由于游戏的故事场景发生在室外，因此，熟悉动作类游戏的玩家将不用在那些暗无天日的古堡或建筑中穿梭了。

在画面细节的描述上，游戏的制作人员也极力地挖掘现有硬件的最大潜能。最让人难忘的是游戏中角色的刻画和魔法的表现力。当Kabuto在屏幕上出现的时候，通过四周环境的细微变化，你仿佛能感受到自己正面对一个真实的巨型怪兽。

完美的声音效果与AI值

《巨人》中的声音效果并不逊色于它的画面，只是由于它的画面效果过于突出，以致于人们忽略了具有同样表现力的音质。实际上，如果在游戏中细心地留意一下，你将发现随着场景的转换，游戏中的背景声音也会发生变化。至于战斗过程中出现的音效，从Meccaryns的枪声到巨人中弹后的吼叫声以及四周惊慌逃窜的Smarties的尖叫声，绝对会让你有身临其境的感觉。



虽然AI值的增加会增加游戏的难度，但它同时也为游戏带来了更多的真实感与战斗乐趣。在《巨人》的战斗过程中，你能随时感受到这种AI值增加为你带来的麻烦。无论是与什么对手较量，它们似乎都知道先下手为强的道理，常常会趁你立足未稳就打你一个措手不及；最要命的是与Meccaryns交手，由于它们是一个讲究群殴的种族，所以在作战时常常会充分利用数量的优势采用围攻战术。不过，正如前面所说，这种高AI值为游戏增加了许多挑战性，否则，玩家三拳两脚就能过关，岂非显得游戏太过简单？

更大的游戏开放性

游戏的开放性在《巨人》中显得空前强大，游戏中的一切场景，都会由于外来的作用力产生相应的变化。虽然在其他游戏中也强调了游戏的开放性，但都没有象《巨人》中表现得那样完美。在游戏中，只要Kabuto走过的地方，都会留下它那巨大的足迹；而在Delphi的魔法清洗过后，你也会发现所有作用范围内的生物将荡然无存，甚至周围的地形也会因此而发生改变。正是由于制作者给游戏赋予了更多的开放性，也使得你在游戏中的战斗方式和策略变得更加多样化。比如，你可以利用Delphi的魔法毁坏对方的供水线，从而做到不战而屈人之兵；也可以利用Meccaryns的导弹来改变对方基地四周的地形，为自己的队伍创造更开阔的作战场地；而Kabuto的足迹则可以用来作为判断它行踪的依据。这种开放性对游戏过程的影响，在游戏中很多地方都能看到，相信很多玩家已经从这种开放性中获益了。

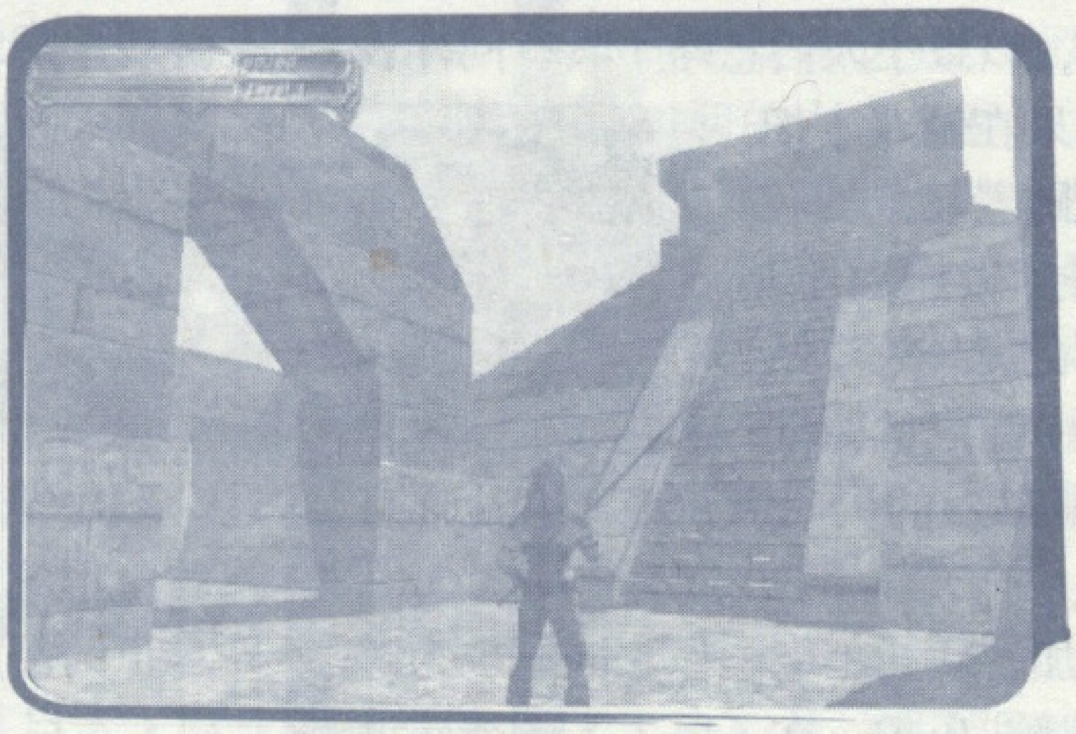
游戏还在多人游戏中设置了多种游戏模式，不过，美中不足的是缺乏其他即时战略类游戏中的Skirmish（战场）模式，这一点未免让人觉得有些不够体贴玩家。此外，游戏在难度设定上也只有一种选择，这不能不说是该游戏的失策之处。不过，瑕不掩瑜，尽管在游戏中存在着这些小问题，但它们并不能阻止《巨人》成为游戏界真正的巨人！

● 北京 子龙

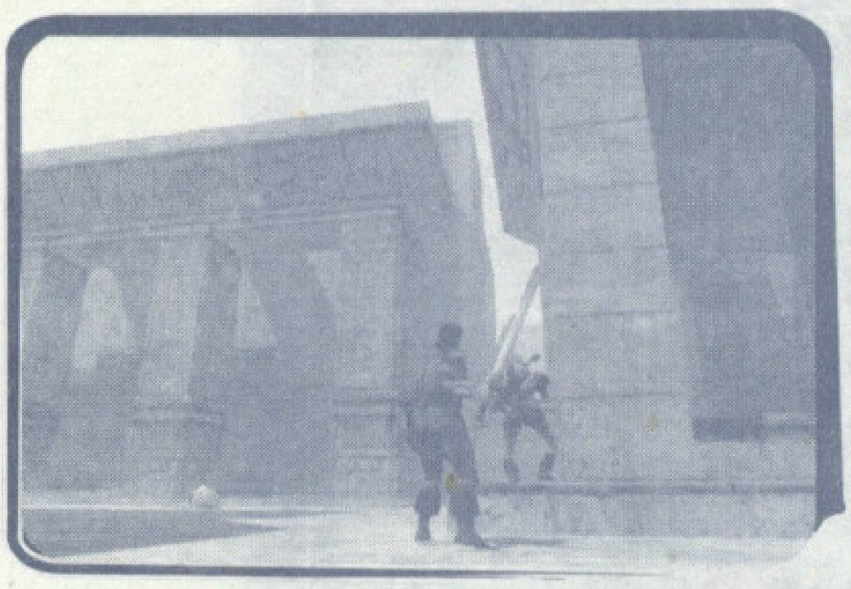
88

制作	Planet Moon
发行	Interplay
载体	CD×1
类型	即时战略
语言	英文
环境	WIN95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

融合角色扮演元素的全3D动作游戏最近非常流行。这些游戏都具有包含大量近战格斗和探险的丰富多彩的单人剧本。最近发行的动作冒险游戏《北欧战神》（Rune）就是这种现象的绝佳例子，它融合了家用主机风格的跳跃难题和近战成分——但是有些人认为《北欧战神》还没有发挥出这种设计的全部潜力。由西班牙开发商Rebel Act制作的《黑暗之刃》（Blade of Darkness）就是这种游戏类型的又一次尝试。虽然它确实从这个类型的其他游戏中借鉴了很多元素，但《黑暗之刃》绝不只是一部克隆之作，它修正了其他类似游戏中的许多不足之处。



虽然《黑暗之刃》有许多独特的地方，但它的故事情节却不在此列。游戏中包含了很多的神灵：很久以前，上帝利用光明和黑暗创造了《黑暗之刃》的世界，光明之魂和魔鬼是上帝的两个后代。魔鬼希望推翻创造者的统治，因此他学会了创造魔法。但是魔鬼却无法控制他的创造物，因此上帝和光明之魂被迫联合起来与新的威胁斗争。最终这两个神获得了胜利，但是长期的战斗使得他们极其疲倦，上帝引退到了世界的另一个地区。年轻的神决定在父亲离开之后完成他未竟的工作，同时魔鬼开始腐蚀人类，这又引发了光明和黑暗之间的另一场战争。为了结束无休止的战争，上帝年幼的女儿——Ianna施放了一个强大的符咒，所有的神都被驱逐出去，这样人类就只能依靠自己的力量，统治游戏世界的也只剩下了两个神。这时一个武士站起来抗争并将邪恶的力量击退，不过后来他也不幸死去，尸体和他的剑被埋葬在Ianna的神殿中，于是邪恶势力再次开始了它们的侵略行动，不过4个武士——一个骑士、一个侏儒、一个亚马逊人和一个野蛮人——为了保护家园已经准备好拿起他们的武器同邪恶的力量战斗。



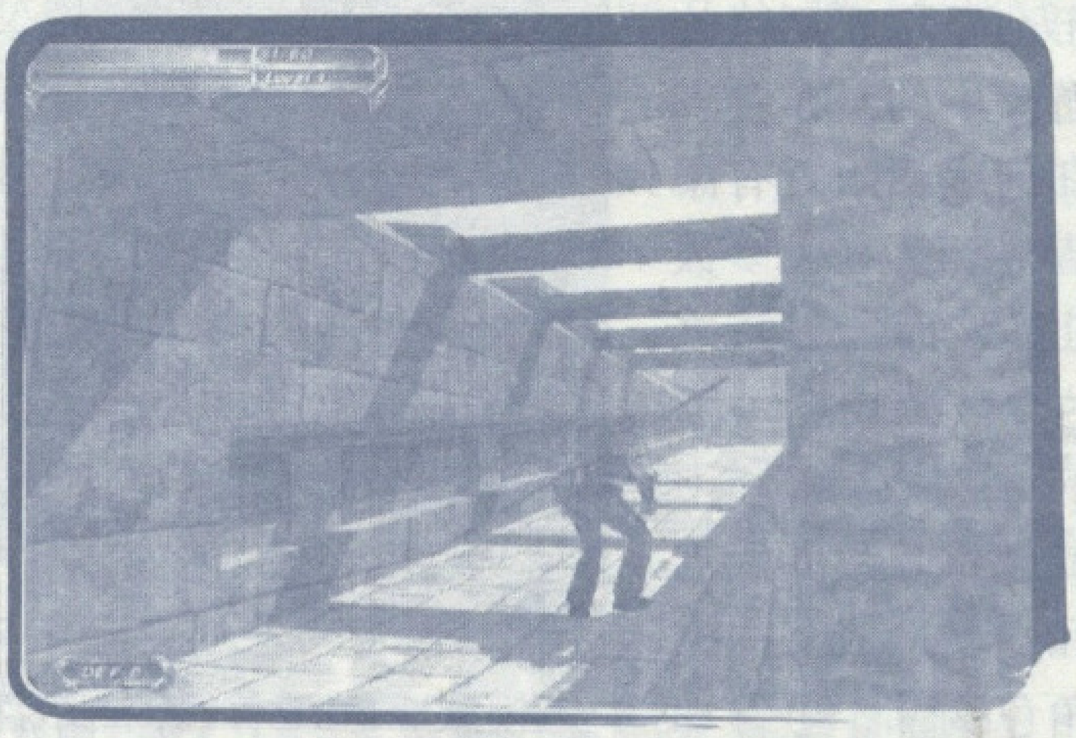
选择哪个武士进行游戏是需要认真考虑的。游戏中的每个角色不仅拥有不同的能力，随着游戏的发展每个角色还会有不同的故事情节，这也增加了游戏重玩的价值。

游戏允许玩家从4个不同的武士中选择一个同魔鬼邪恶的创造物战斗。然而，在选择武士的时候，玩家必须考虑到每个武士各自擅长使用的特定武器。如果你喜欢使用远程攻击，那么其中一位就会有明显的优势，但是如果你希望具有坚强的近战技能并且不容易疲劳，那么就必须做出不同的选择。下面简单介绍一下游戏中的4个武士。

骑士：骑士是游戏中最稳定的角色，原因在于他不会很快感到疲倦，他的武器有中等的伤害力，而且他具有良好的进攻和防御技能。游戏开始时，Sargon是你最佳的选择。因为他使用的武器是剑和盾牌，而在游戏早期玩家最常遇到的武器就是基本的单手剑和小型木盾。尽管他的体力较为缺乏，但他坚强的毅力弥补了这个缺陷，他完全可以执行更复杂的格斗组合动作。

侏儒：不论在哪个游戏中侏儒似乎都是最擅长挥舞斧头的角色，《黑暗之刃》当然也不例外。侏儒比游戏中的其他角色更擅长使用小型的短柄斧和其他斧头，从这点看来他具备充沛的体力。与此同时，侏儒也是游戏中速度最慢的角色，而且他很容

易疲倦。当他挥舞巨大的斧头时，你最好能确定命中目标，否则在敌人反击时，侏儒将会处于不设防的状态。一旦玩家熟悉了战斗控制和找到了级别更高的斧头，例如巨大的火焰之斧等等，侏儒几乎无法阻挡。



亚马逊人：她和和她的男性伙伴相比毫不逊色，她是《黑暗之刃》中速度最快的角色。游戏中玩家经常会遇到一群敌人，对付他们最好采用各个击破的战术。亚马逊人的速度可以让玩家快速地退到一个地区然后轻松地消灭对手。亚马逊人和其他武士相比更擅长使用棍棒和长矛，因此对于喜爱在远距离对付敌人的玩家来说，她是最佳人选。

野蛮人：如果玩家更喜欢力量和速度的平衡，那么野蛮人是最好的选择。他比其他角色更擅长使用双手剑，这使得他具有骑士缺乏的额外力量，而且尽管他的速度不能和亚马逊人相提并论，但他的速度已经足以让玩家从密集的敌人中间逃离到安全地点。然而，当挥舞双手剑时，野蛮人就无法再使用盾牌，因此在战斗中如果他没有命中敌人，那么他将很容易受到破坏性的伤害。

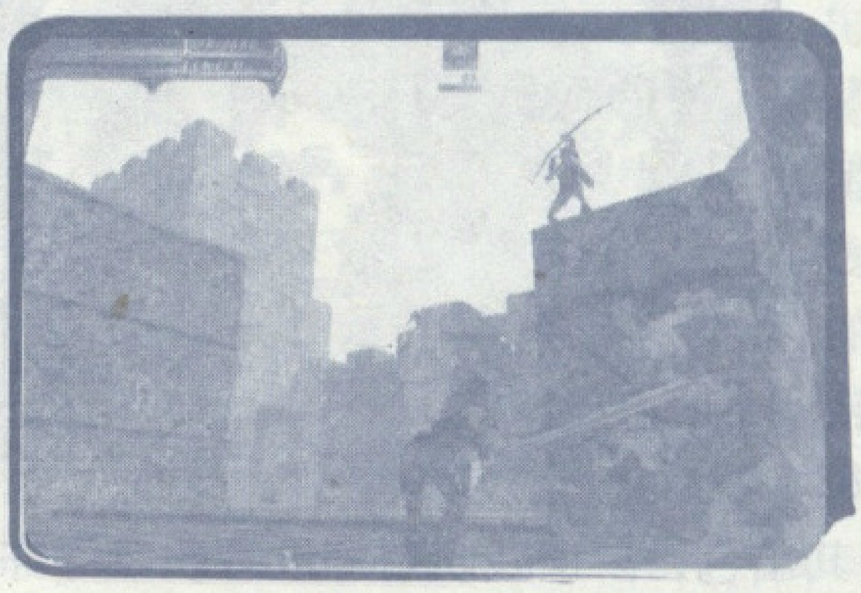
一旦选择好了自己的武士，玩家就有机会在教学模式中测试他（她）的技能了。在指南关卡的开始阶段，玩家可以学会大多数基本技能，例如走、跑、跳等，表面上都是一些很简单的任务，但是完成所有训练会帮助玩家熟悉每个角色的速度和动

作。随着教学关卡的深入，玩家将会进入一个摆放着武器架的地区，当然这里还有一个木头做的假人。玩家可以利用这个机会锻炼自己武士的基本战斗技能和一些基本的格斗组合技巧，当然了这个教学模式只能教会玩家最基本的东西。完成了这个模式之后，玩家在游戏早期会发现自己的武士很快就可以获得经验值和新的技能，唯一测试这些技能的方式就是找到一个敌人，然后开始攻击。

在教学模式中玩家有机会熟悉《黑暗之刃》令人惊讶的真实物理模型。举个例子来说，当角色跳过一个小陷阱的时候，玩家就会感觉到重力对角色的拉力。在跳跃最高处的瞬间停留不会给玩家丝毫反应的时间，玩家立刻将被拉到地面上。

教学模式还演示了《黑暗之刃》中的战斗与大多数此类型游戏的区别，《黑暗之刃》需要玩家做的不止是重复地点击鼠标。战斗系统和家用游戏主机上的格斗游戏类似，方向键和鼠标点击的不同组合会使角色执行不同的动作。

好在《黑暗之刃》中设计了一个锁定模式，玩家可以自动锁定敌人并且围绕对方不断进行攻击，这样成功施展武艺的几率相对较高。另外值得一提的是，实际上如果玩家使用更特殊的技巧击败敌人，那么角色将更快获得升级和学会新的技能。



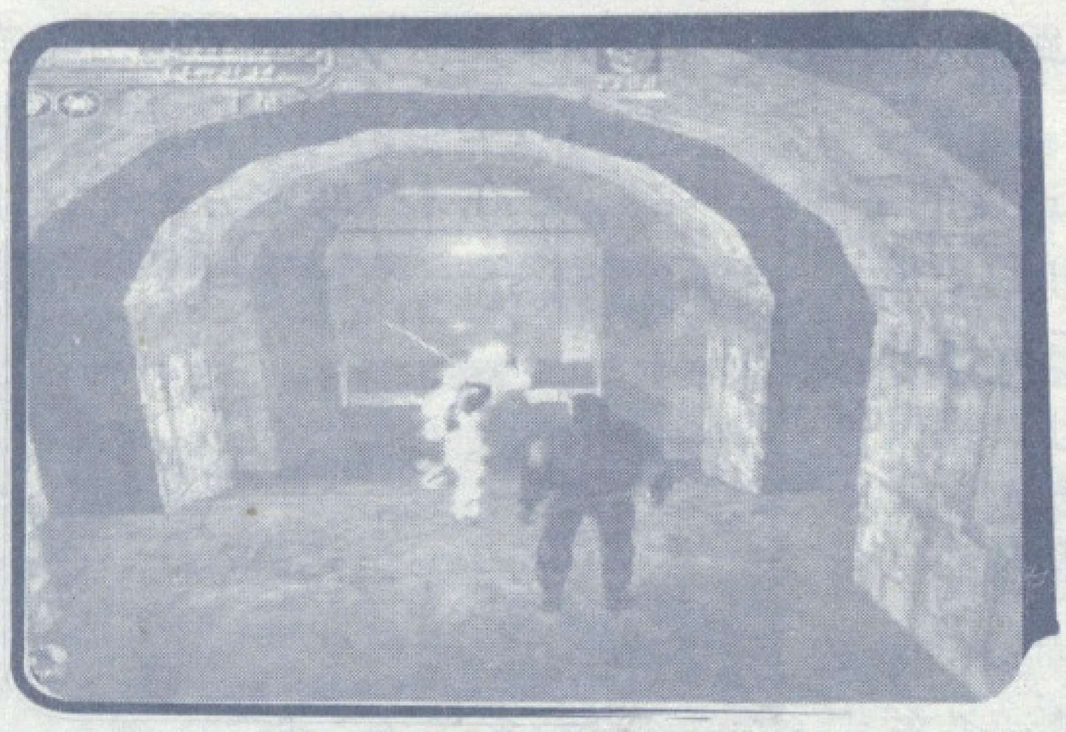
《黑暗之刃》是一个画面效果很出色的游戏。游戏中的许多特殊效果都给我们留下了深刻的印象，纹理明快而洁净，火把会在墙壁上投下颤动着的真实阴影。在野蛮人任务的早期阶段，玩家会遇到一座内部有火光的建筑物，走进门口的时候玩家在敌人一侧的墙壁上会看到巨大的影子。阴影效果不仅看上去很棒，它们还在作战中起到一定的作用：玩家可以利用阴影悄悄地接近敌人并把他干掉。在骑士的情节中玩家也会看到同样的阴影效果。在第一关有一个披甲骑士举着火把走过玩家的房间，阴影和光线效果加深了在黑暗地下城中的感觉。在骑士任务的另一个地点，玩家会遇到少数类似小妖的生物围坐在山洞中的火堆旁，你将会看到投放到墙壁上的巨大影子。不幸的是，光线效果并非始终完美无缺。当玩家手持火把的时候，在墙壁上不会看到火把的影子。另外，玩家的火把有时候

会被夹到墙壁中，这将使玩家失去光源。

游戏中水的效果尽管不是十分真实，但同样给我们留下了深刻的印象。水池会产生周围景物的倒影，这些倒影还会闪烁着微光，甚至玩家角色的倒影也是清晰可见的。然而，在水中移动的时候，它并不会象玩家期待的那样有所反应——看上去过于平静。游戏中的瀑布会发散出水雾，但是瀑布下面的水却没有任何表明附近有瀑布的迹象。不过水确实产生了浓厚的雾气。雾在大多数游戏中都被用为掩饰3D引擎缺陷的工具，而《黑暗之刃》是真正将雾转化为优秀环境效果的少数游戏之一。

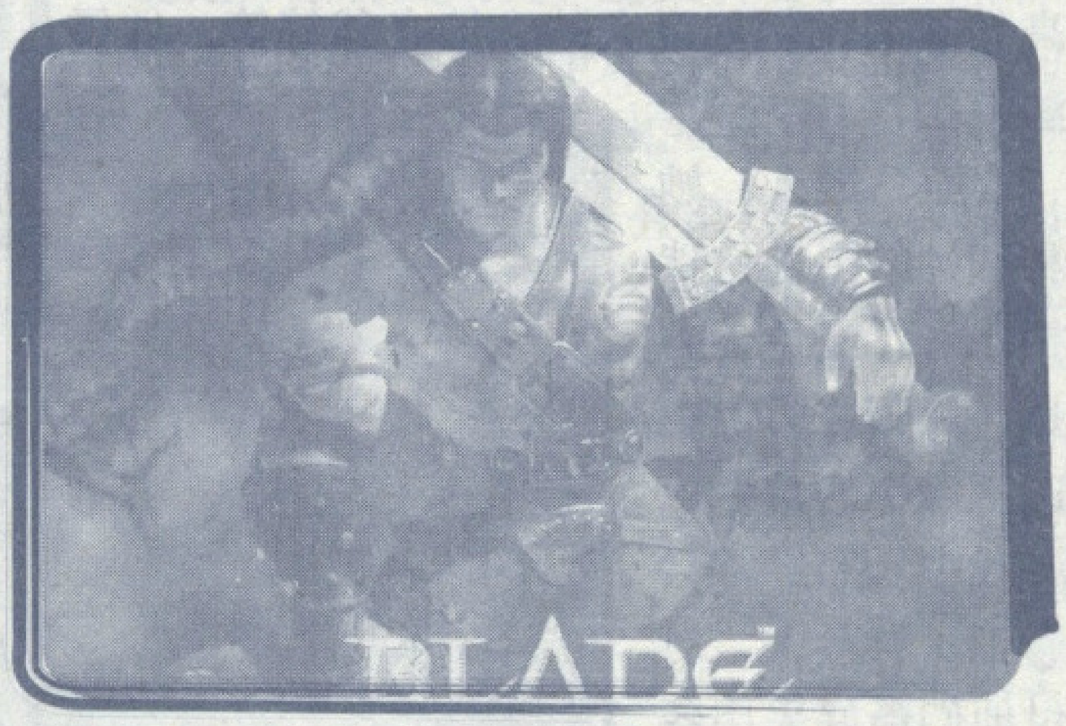
游戏中还有显示角色受伤程度的战斗伤害效果。攻击越强，玩家角色表现出来的受伤程度就越重。敌人武器少许快速的打击会在玩家角色的头部和腿上造成一些瘀伤，而一次更具伤害力的攻击将会在角色胸部、手臂和腿部造成明显的伤口。

所有这些特殊效果都需要一台强大的计算机才能够实现。在配备了PentiumⅢ和GeForce显卡的系统上，即使在640×480分辨率下《黑暗之刃》也能勉勉强强地保持稳定的帧速率。不过需要注意的是，在这种相对较低的分辨率下游戏的视觉效果仍旧极其出色，阶层式映射和纹理质量等许多选项可以手工调整以便适应系统。同样要说明的是即便将纹理质量降低到中级，游戏的图形效果仍然很优秀，而运行速率却没有太大的改进。



深入的近战系统将会消除任何认为《黑暗之刃》只是一个简单动作游戏的担心。玩家大可不必担心缺乏远程武器，因为游戏中的任何物体，从弓到凳子、斧头等等，都可以被用来投掷到敌人身上。在游戏真实的物理模型设定中，物体投掷的距离依赖于它的重量和大小。重型战斧只能扔出几英尺远，而小的木弓可以飞到更远的地方。游戏中甚至还有一种以第一人称视角射击的弓箭武器，用过的箭可以从死去敌人的身上、墙壁上、桌上或是其他物体上重新拾回。

《黑暗之刃》的人工智能系统在现在的版本中还存有一些问题。举个例子来说，在骑士早期的一个关卡中，玩家可以不断攻击城堡中的一个骑士，而他绝对不会反击。一对丑陋的生物（关卡中的Boss之一）最初会猛烈地攻击玩家，但是如果玩家跑到紧靠旁边的地区，并且爬到角落的一个桌子上，这些生物就会停止攻击，当然了游戏中大多数敌人的表现都和玩家的期望一致。不过《黑暗之刃》的控制略显迟钝，经常难以将角色移动到准确的方位。假如关闭了锁



定模式，在没有任何辅助特点的帮助下同敌人战斗的时候，连基本攻击都很难击中敌人，更不用说特殊技能了。冲突检测似乎也有点不准确，例如当角色上下楼梯的时候似乎这些楼梯根本不存在，而在小型的房间或者通道处角色经常陷入墙壁中。不过，《黑暗之刃》的许多方面表明了它将是一个能够吸引广大玩家的稳定游戏。4个角色职业的分支情节和不同技能提供了额外的重玩价值。游戏一些角色可以更快升级和更擅长不同武器的设计应该会吸引那些Diablo系列的爱好者。由于绝佳的图形效果及动作和角色扮演元素的融合，《黑暗之刃》很有希望成为一部留给玩家深刻印象的作品。

● 北京 第七封印

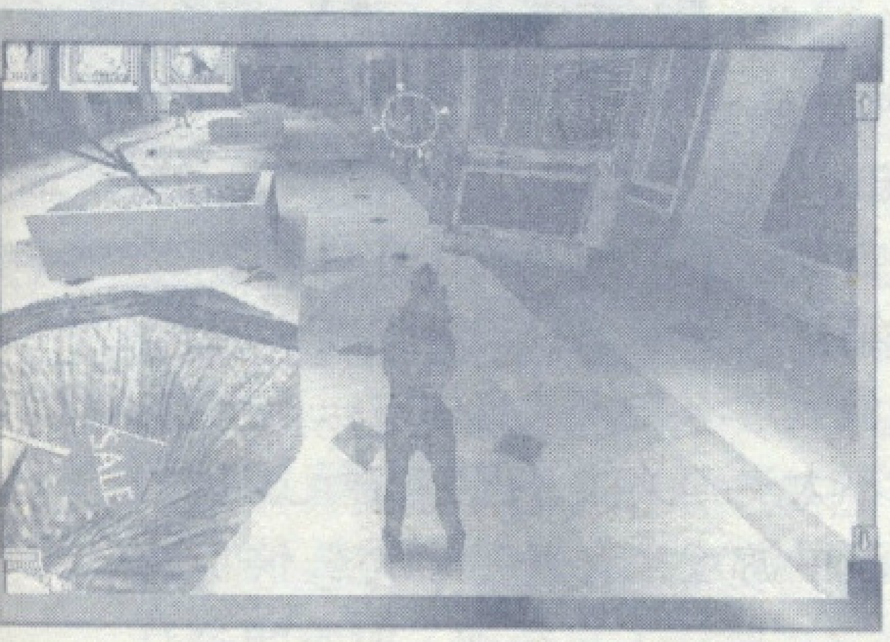
80

制作	Rebel Act Studios
发行	Codemasters
载体	CD×1
类型	动作冒险
语言	英文
环境	WIN95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

自由 第一次反抗 FREEDOM First Resistance

也许在仰望苍穹时浮想联翩，也许在回溯历史时顾影自怜，是否存在另一种智慧生物悬于我们的头顶？他们是友是敌？人类在孤单的同时感到了恐惧。那份复杂的情感支配着本已忧虑交加的我们。假如这一切不期而至，假如得到的是最坏的结局，我们便进入了《自由——第一次反抗》（Freedom: First Resistance ）游戏发生的背景。

Angel Sanchez本来过着普通人的生活，可天有不测风云，由于外星种族Catteni的入侵，Angel平静的生活被打破了。因为在Catteni族抵达地球之后，他们立即用军队将原住居民围困起来，并将许多人置于难民营中。就这样，一切发生得如此突然，Catteni部队抵达了Angel所在的城市，她的全家都被劫持了，她的恋人也在抵抗的战斗中牺牲了。Angel尝试着躲过Catteni军队的搜捕，但是她很快也遭到同样的厄运，被劫持并囚禁在临时难民营中。其实如果她愿意的话，她完全可以放弃自己的原则，如同在难民营的其他人那样，背叛自己的同伴，协助Catteni族残害人类。而Angel坚韧不屈，为的是迎接希望的曙光，当她在难民营中听说了地下反抗部队的传闻时，Angel就意识到，她必须加入他们。她要逃跑，去寻找希望的源泉，去获得最后的成功。

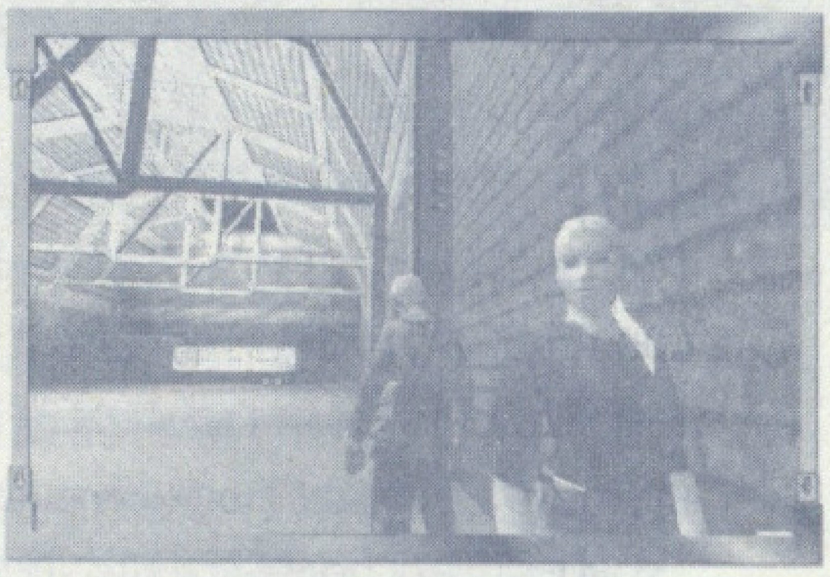


在弱小的正义面前摆放着强大的邪恶。他们也是经历了亿万年的演化，有着自己与众不同的特征：残酷是Catteni的名字，他们疯狂地剥削奴隶；同时，幼稚往往也流淌在他们的血液里。当开始入侵地球时，他们总是不停地收集尽可能多的小商品和食品。最特别的是他们的等级制度：Tudo人是Catteni社会阶级的最低层。作为Catteni的劳役，他们只知道战斗。在《自由——第一次反抗》的开始阶段，Angel Sanchez等人将会花费相当长的时间来消灭Tudo兵团。

Drassi是Catteni社会中第二类阶层，他们与Tudo几乎一样，但更聪明。正因为此，Drassi能够操纵该星际舰队的一些技术设备，一般而言，Drassi会对Tudo发号施令。Emassi是Catteni社会的最高层：最具头脑，却又最弱不禁风。Emassi可操纵全局，他们能够使用最复杂的Catteni设备，并可作出绝大多数的高层决定。经过刚才详尽的说明，我想大家已经清楚了游戏的梗概，现在让我们看一看故事的主人公，拯救地球的使者Angel Sanchez周围的盟友及他们各自的特点吧：

Leo具有玩弄电子设备的天赋，从外星人入侵开始，Leo一直维护着城市中幸免于难的电子设备，并通过在下水道中建立隐蔽所，隐藏自己并保持电子设备正常运行。

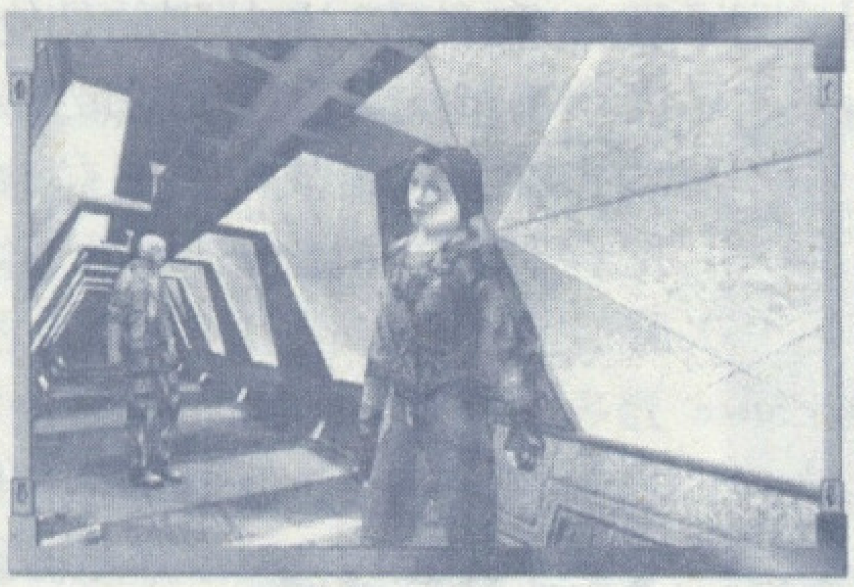
Claire Parkington会各种各样的格斗套路。遗憾的是，她却对如何运用这些套路知之甚少。当她与Angel和Leo在一起的时候，Claire马上采取了一种谦虚的态度，因为她相信他们能够比她更好地掌握局势。只有当Claire单枪匹马的时候，她才会淋漓尽致地表现自己的才华。



第四个成员是Jimmy。Jimmy是反抗组织中力大无穷的巨人，他别无嗜好，只喜欢与Catteni一决雌雄。

现在让我们从纷繁芜杂的情节和人物中走出来，再看一看游戏本身的特点。尽管《自由——第一次反抗》是动作类游戏（划分得更清楚点是属于第三人称动作游戏），但游戏操控并非只是围绕与Catteni人的战斗而展开。玩家须花费大量时间解答各种谜题。最独具风格的是，有的谜题需要成员共同协作。例如，在一个废弃的百货商场里，你会发

现一扇被锁住的大门，旁边有一个开关。而拉动开关却开不了门，这时只要你仔细查看周围，便会发现有隐藏的线索，你将找到一个需要修理的电路保护器盒。显而易见，Leo将是完成此任务最合适的人选，Leo先回到开始的地方去找工具，然后再返回电路保护器盒处维修。同时，Angel应该站在开关附近，这样Leo一旦修理完毕，她就能及时拉动开关让Jimmy奔跑着通过大门。游戏中还有许许多多这样的例子，在解决每道题时都要考虑到成员的特殊能力。复杂的操纵不仅增加了游戏的紧张程度，还能实现锻炼反应能力的目的。

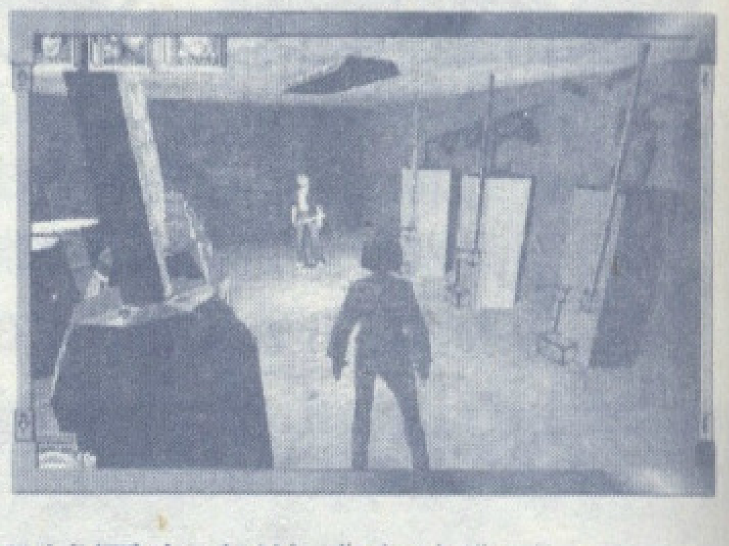


游戏中的非玩家人物会与玩家人物进行互动，这种互动取决于你选择的组织成员。例如，同样在废弃的百货商场那次任务中，在你的小组顺利解决电动开关问题后，你会发现Jimmy的兄弟在对面等候。如果是Angel或是Leo迎上前去搭讪，他就会躲开，并表示只愿与Jimmy对话。一旦Jimmy接近他的兄弟，你将会获得与你的任务密切相关的信息，而在对话过程中，通过对其问题选择不同的回答，你还能了解到更多信息。这一切都体现了游戏的人性化设计，更增加了耐玩度和仿真性。

在《自由——第一次反抗》的冒险模式中，非玩家人物随处可见，他们会因你谈话方式的不同而作出不同反应。一些人会主动提供关于某一特定任务或是Catteni人的信息；而对另一些人，你必须使尽招数才能使他们愿意与你分享信息。《自由——第一次反抗》的最终版本将包含6000行文本，大量对话在所难免。然而，这种设计显然是一把双刃剑，有耐心的玩家兴许觉得还行，没有这份性子的就会认为是Too Time-consuming了。

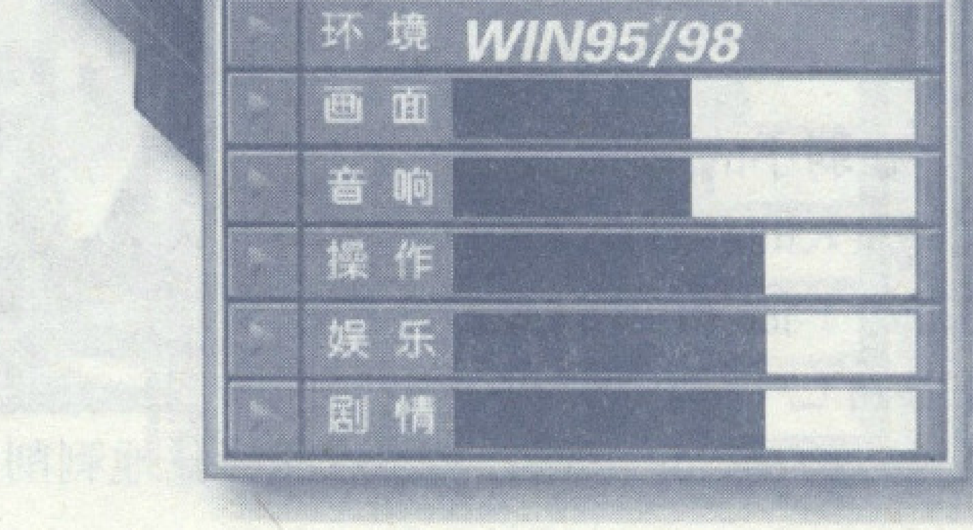
任何游戏玩家都深知，视觉上的刺激是游戏给人的一种很大享受，商家自然也不遗余力地提高游戏在视觉方面的水平，为了给游戏深邃的故事内涵和精深的游戏操控锦上添花，Red Storm使用了经过改进的《浪人之矛》引擎，希望创造出惊人的视觉效果。而实际的表现也很不错，设计细腻的人物造型以及大量的动画设计都令人称赞。

其实尚在创作的初始阶段，《自由——第一次反抗》便很有希望成为一款出色的游戏。它的故事情节非常吸引人，每位人物都有详细的背景。甚至连敌人Catteni也是有着复杂内心世界的人物，构筑于自身的社会价值基础上。美中不足的是游戏的战斗系统太浅显，玩家基本不能自由控制打斗。令人欣慰的是，《自由——第一次反抗》的谜题将提供一些有异于传统的“找到钥匙，打开大门”方式的要素。反抗组织成员以及他们的专长将在谜题的解决和通关中起到至关重要的作用。玩家人物与非玩家人物的互动在《自由——第一次反抗》中显然是个较成熟的设计，非玩家人物不仅会注意谈话的对象，还会注意到其他人物的谈话内容。但可惜的是，此款游戏没有多人模式，游戏的18个单人任务也是各自独立的，在连贯性上还显不足。



如果后来的游戏不能继承并超越同一类型中以前的版本，那即使它不被贬为失败之作，充其量也只能算是个庸品。而《自由——第一次反抗》大概就是争议较大，莫衷一是的那种（该游戏取材自Anne McCaffrey的畅销同名小说《自由》）。它是继《古墓丽影》和《生化危机》后推出的又一个第三人称动作游戏，但由于前者给我们的印象太过深刻，《自由——第一次反抗》仿佛不太受到关注，但它实际上还是一个值得一玩的游戏，有兴趣的玩家不妨一试。

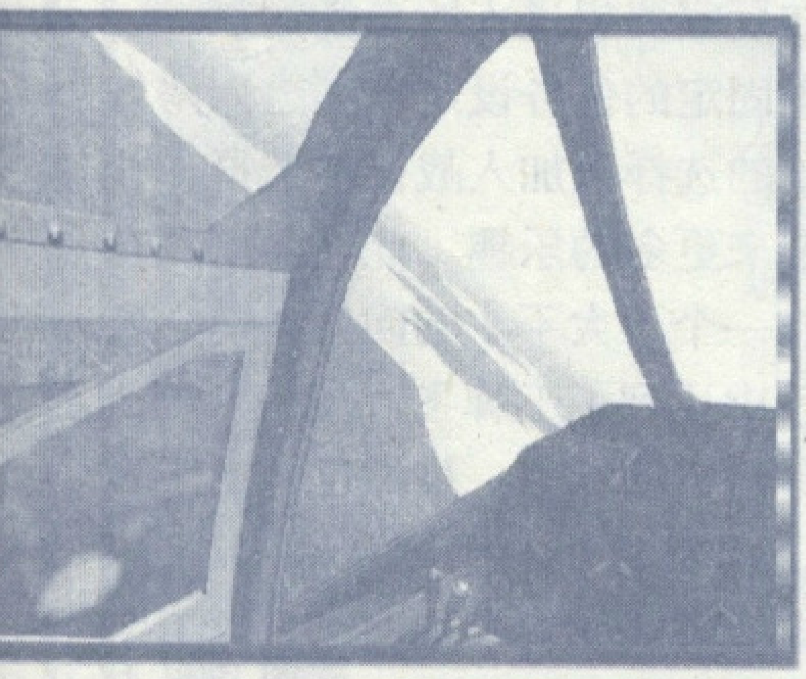
● **北京 老八**



当科技的进步将我们带入一个高速发展的时代，模拟飞行类游戏的市场上也充满了诸如《F－16》、《卡－52》和《米格－29》等这些体现高技术结晶的产品。然而，对于一个对空中格斗充满了憧憬的飞行迷来说，有什么能比真实的空战更具有挑战性呢？正是这个原因，第一次接触《模拟空战Ⅱ——二战的太平洋战场》（Combat Flight Simulator Ⅱ: WW Ⅱ Pacific Theater）的时候，我发现Microsoft这部模拟飞行的大作才是一个真正具有挑战性的空战游戏。它不仅具有更多的空战真实感，而且能将玩家带入一个自由翱翔的世界。

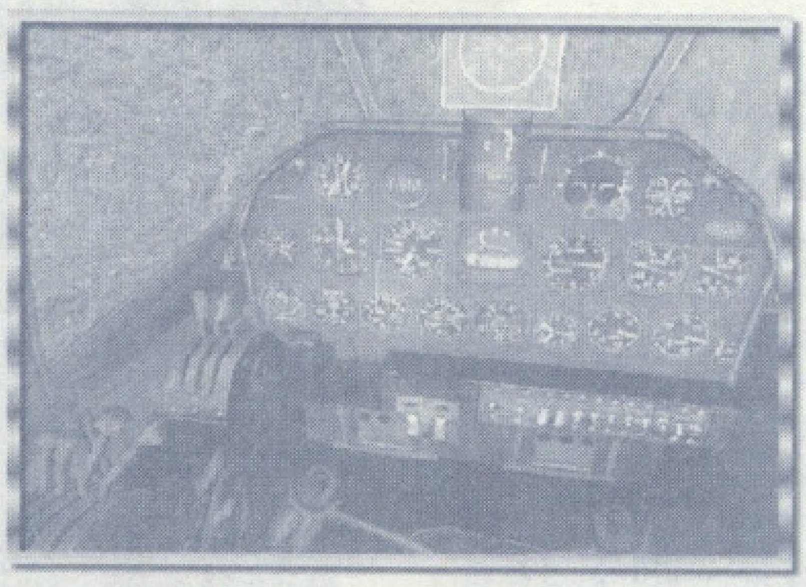
■ 历史与假想的完美结合

在《模拟空战Ⅱ》中，游戏制作者提供了二战期间太平洋战场上发生的7个著名战役，如中途岛海战、马里亚纳群岛空战等等。在这些战役中，游戏基本上尊重当时的战争历史，但并不是说尊重历史就会降低游戏的开放性。实际上，游戏只是在剧本和任务上再现了当时的各种战况，而在具体的战斗方面，则由玩家自己选择作战的方式和战斗队形。除了这些真实的战役，游戏还提供了其他拦截敌人轰炸机和近距离空中支援以及侦察等虚拟任务。这些任务的添加，既满足了模拟飞行迷的空战需求，又为玩家熟悉二战飞机的性能提供了一些帮助，同时也弥补了真实战役中战斗类型不足的缺憾。

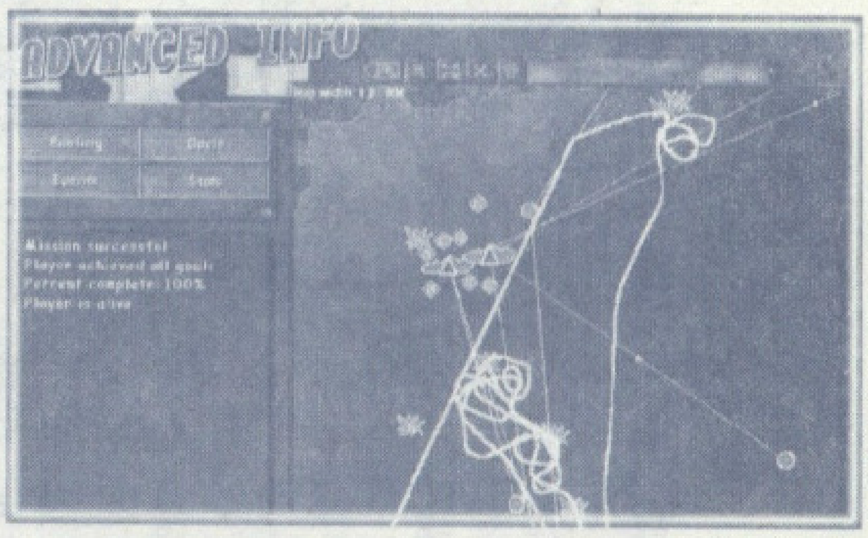


■ 更多的机型选择与更真实的机种表现

以往的模拟飞行游戏中可供玩家选择的飞机数量一般都不多，但在《模拟空战Ⅱ》中，模拟飞行迷将看到二战中日美双方的著名战机。其中日本方面有他们当时最先进的A6M2和A6M5“零式”战斗机及N1K2“乔治”战斗机；而美方则拥有F4F“野猫”、F6F“悍妇”和F4U“海盗”以及后期出现的P－38“闪电”战机。以上这些二战名机都是可供玩家在游戏中选择的机种。此外，在游戏中还出现了著名的“杜立特”双立尾轰炸机和各种鱼雷轰炸机，共计18种。只是由于游戏设定的限制，玩家无法选择罢了。



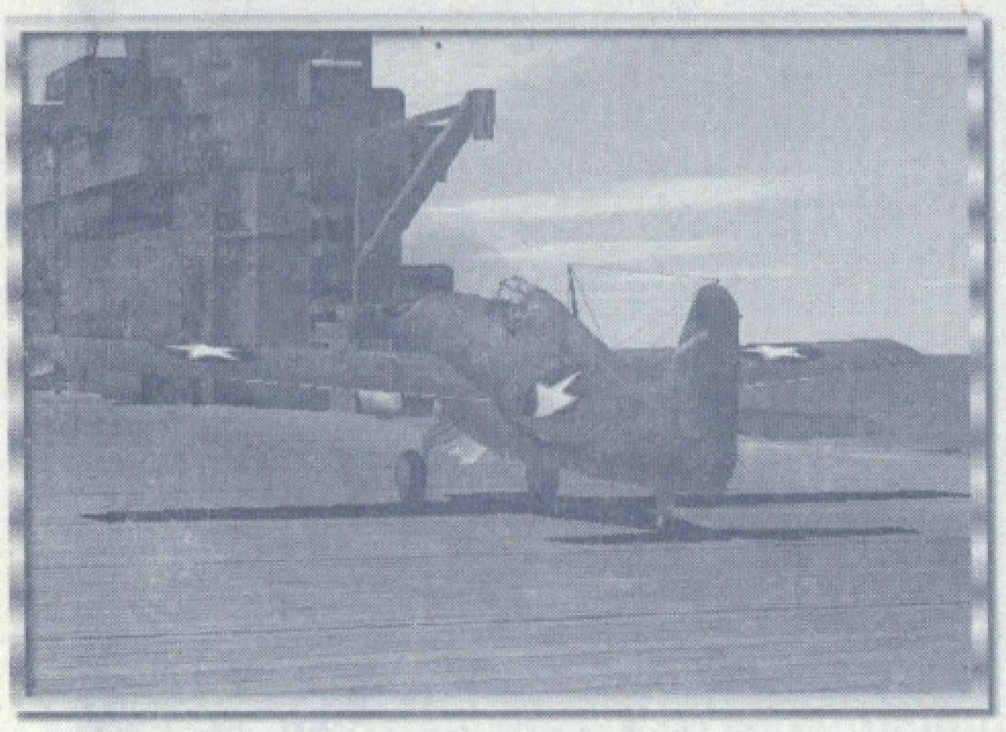
尽管游戏中可供选择的飞机类型已经超越了其他同类游戏，但《模拟空战Ⅱ》在制作细节上并没有因此而降低。纵观在游戏中出现的所有飞行器，无一不是按照二战期间的同类飞机按比例缩小而制作的，其精致的外形足以与真正的飞机相媲美，甚至各种飞机的性能与战场上的表现，也完全按照二战的历史显示出来，比如，“海盗”式飞机由于力矩的问题，常常出现操纵不灵活的情况；而“悍妇”式则常常会出现发动机停机的现象。或许这些真实性可能会降低部分玩家赏玩游戏的乐趣，但与它所带来的效果相比，相信大多数玩家会愿意接受。



■ 真实空中格斗场面的再现

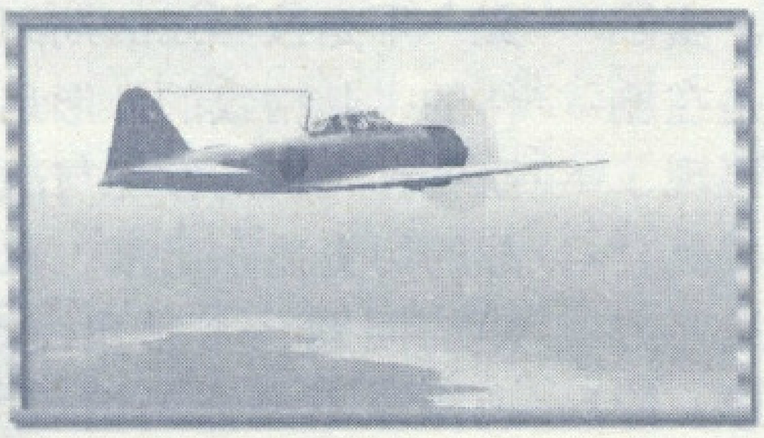
当飞机从甲板上腾空的那一刻开始，玩家将进入一个真实的飞行状态界面。面对眼前各种各样的仪表盘，你一定会认为自己是一个真正的飞行员。而当出现空中格斗场面的时候，这种感觉尤其明显。你可以看见自己的僚机在四周与敌机周旋，可以看见敌机呼啸而来的炮火，甚至可以看见自己航炮发射后飘出的袅袅青烟。一旦你上升或下降速度超过飞机的承受能力，还会出现失速现象。让人感受最深的是战斗中双机格斗的场面。由于二战中没有导弹，所以所有的空中战斗

都必须通过飞机上的航炮完成。这时你必须将更多的注意力放在对飞机状态的控制和把握射击的最佳时机上。



正是由于没有导弹，所以一旦被敌机咬尾，你也无须担心，只要采用各种规避动作避开敌机的跟踪，还是有机会占据优势位置反败为胜的。从这些方面看，《模拟空战Ⅱ》比其他的模拟飞行类游戏更能让你感受到空战的真实性和其中的乐趣。另外，在战斗中如果你不幸被敌机打中，你会感觉到机身传来的巨大震动（当然，达到这个效果的前提是你必须安装了力回馈操纵杆），同时还会感觉飞机的各种操作性能也在下降。所有这些实战中出现的效果，在《模拟空战Ⅱ》中都被充分展示出来。

任何一场空战的胜利都离不开队友的配合，这一点在游戏中也表现得非常真实。在游戏中，僚机的战术和AI值明显要比一代中高得多，也懂得一些配合和生存之道了。此外，为了改变玩家个人英雄主义的思想，游戏还把僚机的生存与否与你所得经验值的高低联系起来，真正体现了真实空战中的集体至上原则。



■ 精美的画面效果

一个优秀的游戏离不开优秀图形效果的支持，对于模拟飞行类游戏，这一点尤其重要。而Microsoft旗下的游戏制作小组显然是图形方面的专家。游戏中的飞机造型的逼真性自不待言，仅只空战中那些惊人的爆炸场面就足以让人心旷神怡。再辅以脚下朦胧的海面和陆地，四周的朵朵白云和不断穿梭而来的战机，绝对让人有一种“I believe I can fly”的感觉。

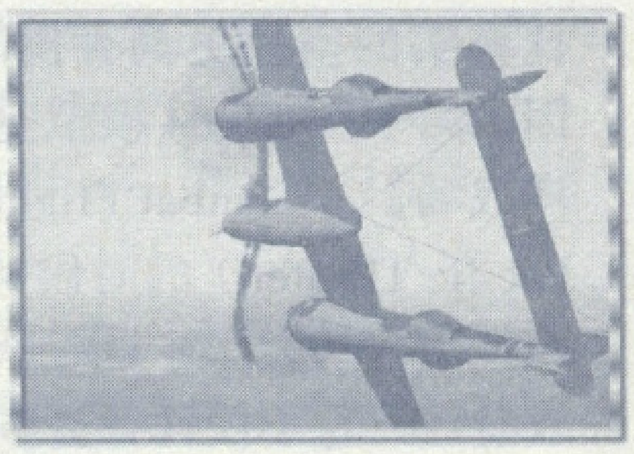
■ 简单而真实的操作界面

与其他模拟飞行类游戏相比，《模拟空战Ⅱ》在操作界面上显得更为简捷。Microsoft将汽车面板的显示方式引入到游戏中来。游戏里各种飞机的仪表盘都采用了古老而常见的指针式仪表的造型，使任何一个初次接触该类游戏的人都能够很快熟悉飞机的操作。

游戏带来的真实感不仅在空战中表现得非常完美，在操作上也毫不逊色。当你降落到甲板上的时候，你会看到弹出的挂钩以及操作杆归位的过程。所有这一切似乎都在告诉你，你是一个真正的空中王牌。

■ 对多人联线的支持

对多人联线的支持似乎一直是模拟飞行类游戏的禁区，不过在《模拟空战Ⅱ》中，Microsoft首次为我们提供了一个练习空中配合的机会，它能支持8名玩家同时作战。但根据网络上的表现来看，《模拟空战Ⅱ》多人联网模式的可玩性确实要比它的单人任务模式逊色得多，或许以后模拟飞行类游戏所要解决的最大难题之一就是多人游戏的可玩性问题。

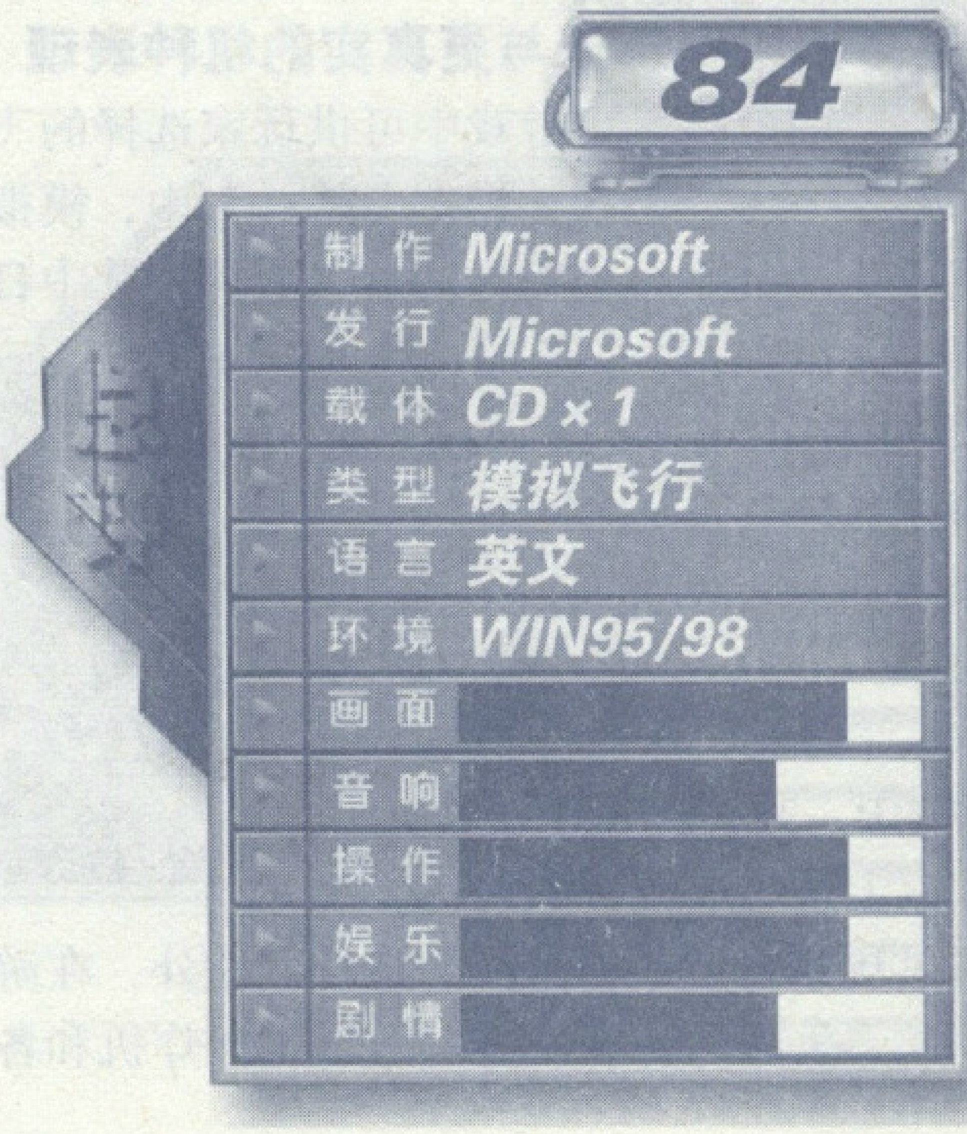


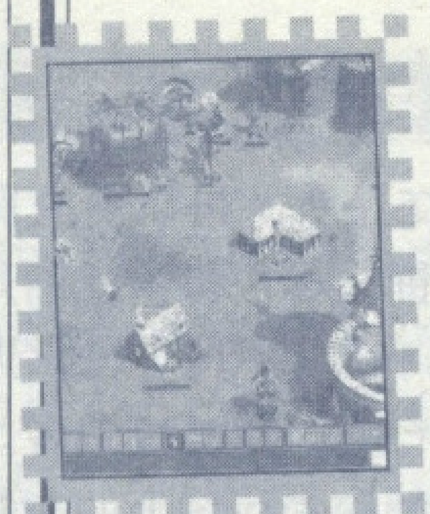
■ 游戏中的不足

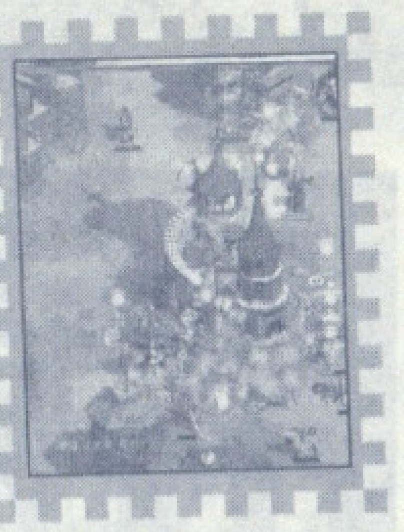
虽然游戏在各个方面都有很好的表现，但从追求完美的角度来看，游戏中仍然存在一些不足之处。比如玩家要想进入所喜爱的战场，必须完成游戏中固定的任务设定才能进入。如果能考虑在菜单的选择上加入战役的选择，相信将会为游戏带来更多的乐趣。此外，游戏在战斗中还存在一个不大不小的问题，即只要你在一场战役中达到了王牌飞行员的积分，这次战斗任务将自动结束。虽然这是出于真实性的考虑，但常常让人感到余兴未尽。

总之，纵观游戏的各个方面，《模拟空战Ⅱ》都无愧于Microsoft这块金字招牌。如果你是一个模拟飞行游戏迷的话，不妨进入《模拟空战Ⅱ》中去体验一下二战期间那些壮观的空战场面，相信它能带给你最真实的飞行感受。

● 北京 子龙







编辑导语

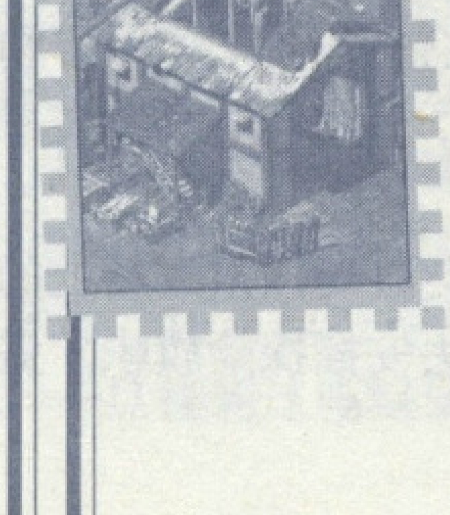
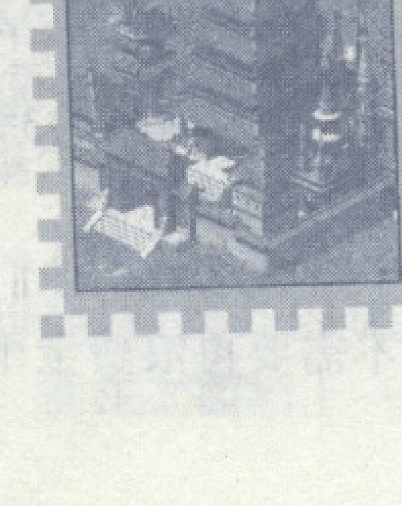
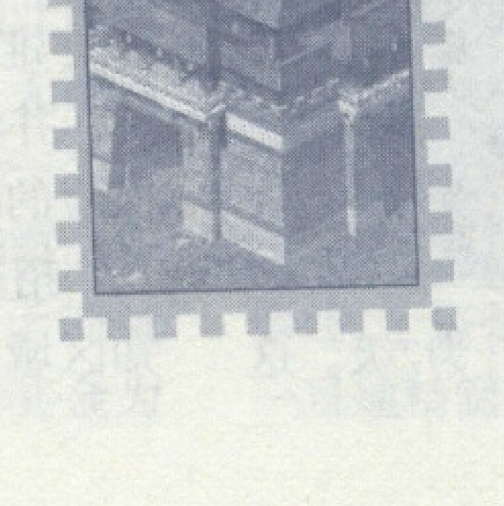
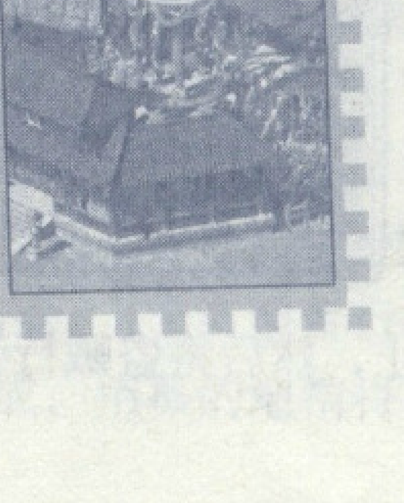
春节将至之时，十字军着实火了一把，十字军的硬盘也跟着火了一把，却因周身都是导体和燃料而化作一团轻烟，带着一肚子的智慧——包括十字军多年苦心积攒的资料、各位读者发来的Email，还有备用的稿件，离开十字军去了火星。十字军这里暂时只剩下一片空白，幸好当初十字军曾将一部份投稿寄存在别人的硬盘里，所以在最近一两个月内给十字军投过稿的朋友可以再发个Mail来确认一下。下面让我来看看这一期的“攻略指引”中都介绍了哪些内容。

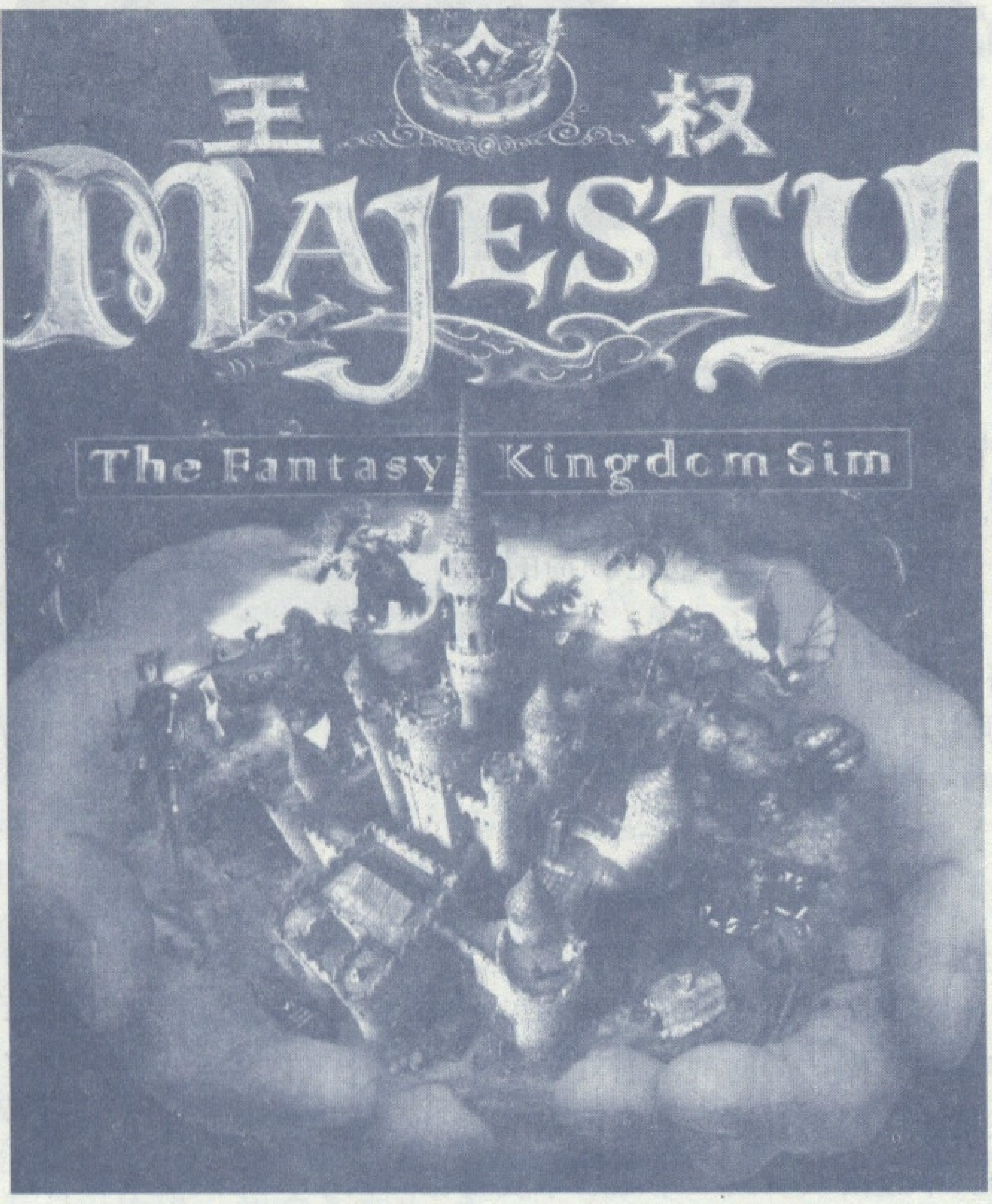
在十字军看来，《王权》可以算是一款正宗的即时战略游戏，它不像《星际争霸》那样完全由玩家直接框划部队参与作战，而是采用建设和按排计划的方式来干预战争，十字军觉得这更有战略指挥的意味。而像《星际争霸》那样的传统即时战略游戏叫它做“即时战术游戏”是不是更合适一些呢？据十字军观察，《王权》在玩家中的声誉还是非常不错的，至少从周围的朋友口中还没听谁说它不好玩的。不过游戏玩到一半之后难度就相当大了，那么就来看看这份攻略吧，其中的战略应该还是很管用的。

《傲世三国》在当前已经成为国产游戏中的标兵，不论是在游戏画面上还是程序设计上都有不错的表现。由于“三国”的故事大家都已经很熟悉了，“三国”游戏想必也玩了不少，所以在这篇攻略中十字军略去了作者对“三国”故事的简述，感兴趣的话还是到游戏中直接去看声光色效更来得过瘾。

“古墓”系列以《古墓丽影历代记》作了一个总结，在这个总结式的游戏里，玩家将在劳拉忠实的管家温斯顿和家庭牧师邓斯坦神父的回忆中，再次经历这位著名的女探险家多年以前的3段不为人知的冒险经历。在本期的这篇攻略中，不仅包含了过关和找到所有秘密地点的指引，还对游戏的剧情作出了比较详尽的介绍，如果你和十字军一样关心劳拉冒险故事的细节，就来看一看吧。

十字军



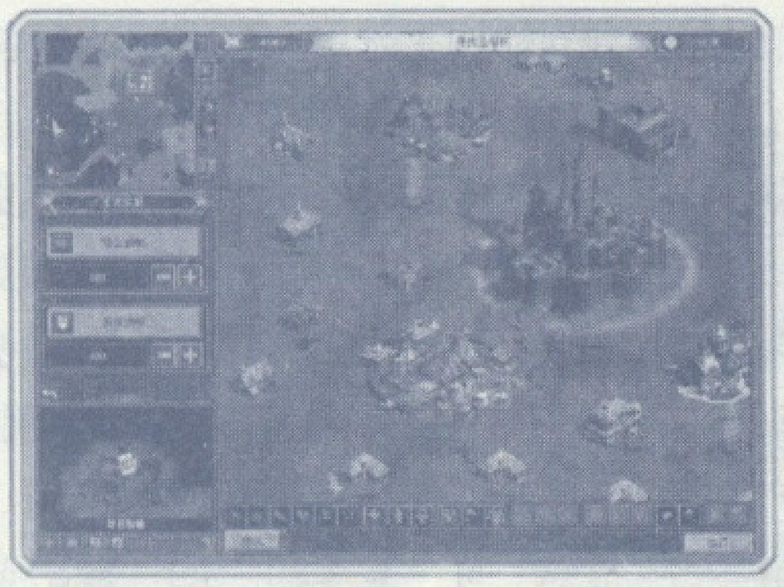
《王权》是一款独特的战略游戏，它将战斗与经营、宝剑与魔法完美地融合在一起，能够让玩家充分感受到幻想国度中的神秘氛围。整个游戏由19个独立战役组成，分为初级、高级和专家级3种难度。有些专家级战役在游戏之初是秘密任务，必须将初级和高级战役全部完成之后才能够进行。下面将按照难度由低到高的顺序介绍每个战役的基本战略，希望对诸位玩家在幻想王国中的征战能有所帮助。

一、钟、书和蜡烛

任务： 找到钟、书和蜡烛。

限制： 不能招募战士和巫师。

初始建筑： 1级宫殿、1级警卫塔楼、1级铁匠铺和1级盗贼公会。



攻略： 开始先建造1个地精窝，新招募到的地精能够自己再建2个地精窝，这样可以招募更多的地精。在盗贼行会招募盗贼至满员为止，然后将盗贼行会升为2级。这时战场上会出现1个交易所，可以研究医疗药水。研究升级铁匠铺，尽快将铁匠铺升为3级，研究出4级武器和4级护具。在靠近宫殿的地方建造流浪者行会，招募流浪者。流浪者和盗贼将自动开始探索战场上的未知区域。在靠近宫殿的地方建造1个市场，将其升为第3级，研究出医疗药水和保护戒指等物品，这样可以保证有足够的金钱收入。另外还要在市场旁边建造1座警卫塔楼，并将其升为2级以保护市场。流浪者或盗贼可在战场上的一个废弃神殿中找到钟，不过这个神殿由一只巨大的蜘蛛守卫着。因此最好再建造第2个盗贼行会，招募更多的盗贼来对付蜘蛛。丢失的蜡烛可以在废弃的要塞找到，摧毁要塞时不会遇到什么抵抗，可以将一个奖金为500金币的攻击旗帜插到上面，以吸引英雄们的注意。书在废弃的祭坛中，也比较容易得到，将奖金为500金币的攻击旗帜插到上面，英雄们可以很快将祭坛摧毁。

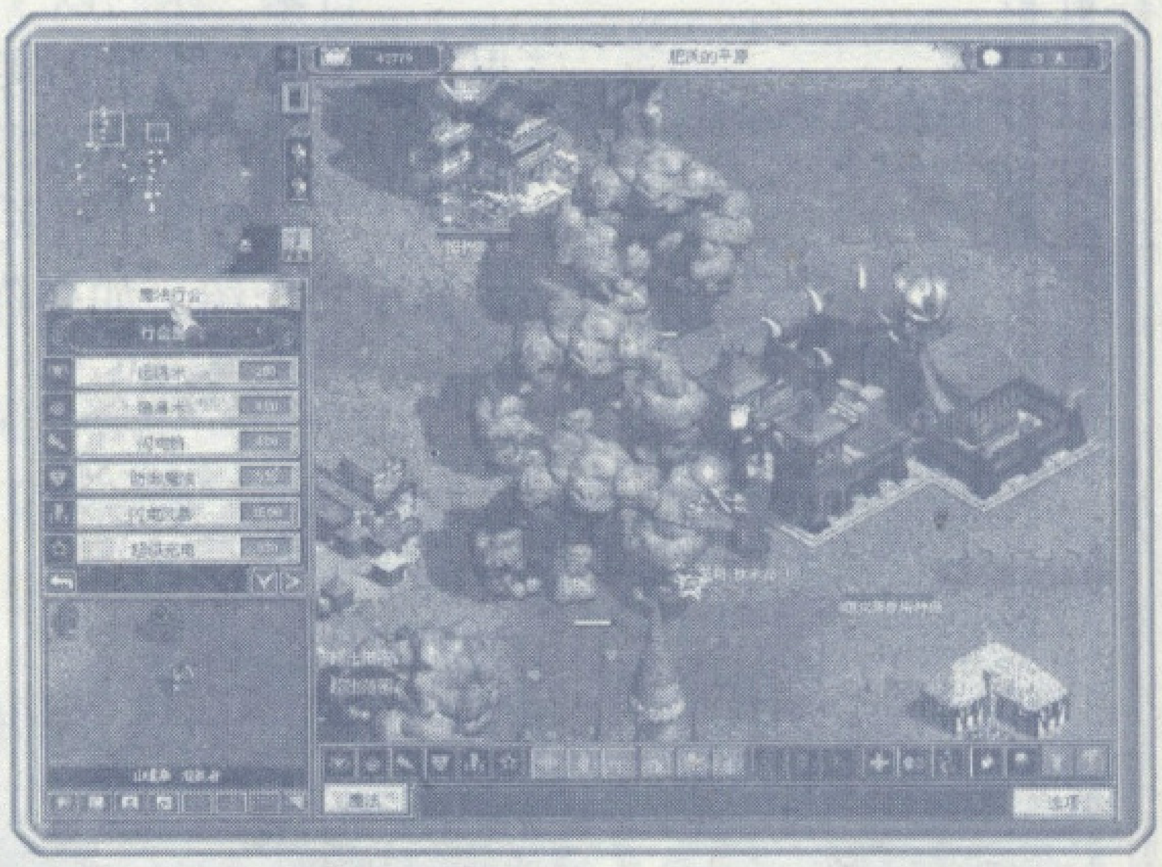
二、贫瘠的土地

任务： 建造1个竞技场。

限制： 没有非人类种族和巫师。

初始建筑： 1级宫殿、2级铁匠铺。

攻略： 这个战役完成起来非常简单。开始先建造1个流浪者行会、1个盗贼行会和1个战士行会，并



从中招募8个英雄，然后着手将宫殿升为2级。在招募英雄的同时，不要忘记在铁匠铺研究武器和护具，并将铁匠铺尽快升为3级，这样可以帮助英雄在探险的时候打败怪物。

招募了盗贼之后，他们会自动探索战场上的未知区域，不需要再浪费金币去安插探险旗帜。盗贼

在战场上可以找到1个动物巢穴、1个废弃要塞和1个黑暗城堡。将奖金为300金币的攻击旗帜安插到这些怪物巢穴上，英雄们会很快将它们摧毁。当宫殿升为2级后，收税官可以收取到更多的金币。如果发现有的英雄死于战斗之中，就需重新招募一些，因为必须拥有12个英雄才能将宫殿升为3级。当英雄的数目和金币数量都达到要求的时候，迅速将宫殿升为3级。然后王国会收到消息，要摧毁一个黑暗城堡。盗贼会很快找到黑暗城堡，然后在上面插上一个攻击旗帜。英雄们将黑暗城堡摧毁之后，便能够建造竞技场，完成任务。

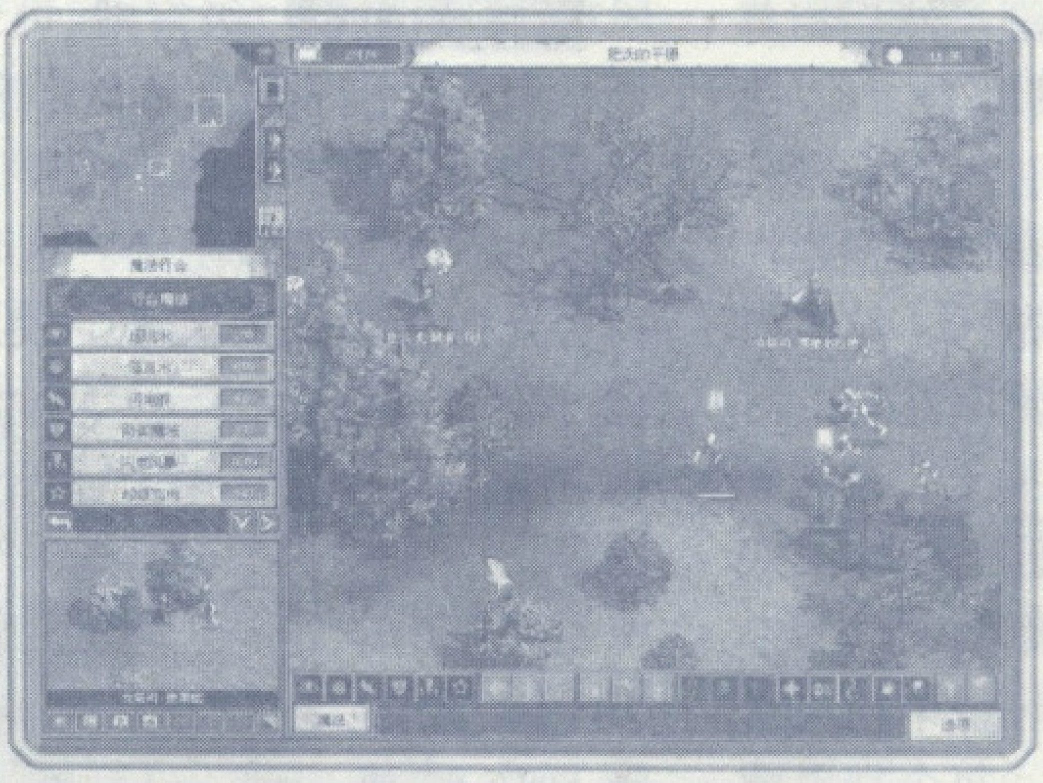
三、营救王子

任务： 摧毁囚禁王子的石塔。

限制： 没有寺庙、非人类种族或流浪者行会。

初始建筑： 1级宫殿、1级魔法行会、1级市场、1级警卫塔楼和1级图书馆。

攻略： 首先要研究升级靠近市场和图书馆的警卫塔楼，然后在警卫塔楼旁边修建1个流浪者行会，招募流浪者。在宫殿旁边建造1个战士行会和1个铁匠铺，在工程进行的同时，招募巫师消灭成群的怪物。无论何时，当听到“Help Me! I’m Melting”的时候，则表明一个巫师已经牺牲，这时需要到魔法行会重新招募巫师，并尽快将魔法行会升为3级，然后升级铁匠铺，因为当英雄去探险的时候，手握最好的武器是非常重要的。



前面提到的成群怪物来自于战场上的6个动物巢穴。但如果不安插探险旗帜，流浪者是不会到离行会那么远的地方去寻找这6个动物巢穴的，因此要在战场上安插一些奖金为200金币的探险旗帜。无论何时，只要找到一个动物巢穴，就在上面插上一个奖金为300金币的攻击旗帜，以引起英雄们的注意。如果幸运，还可以在早些时候就找到囚禁王子的城堡。一旦找到这座城堡，就在上面插上一个奖金为500金币的攻击旗帜。城堡的HP为1000，所以要摧毁它得花一些时间。

四、遗弃之地

任务： 摧毁邪恶城堡。

限制： 不能建造任何神庙、魔法行会和第3级宫殿，不能征用非人类种族。

初始建筑： 1级宫殿、流浪者行会和3级市场。

攻略： 在本次战役中，第一个目标是建造铁匠铺、流浪者行会和战士行会，并使3座建筑全都靠近宫殿，当建设完成后要立刻开始招募战士和流浪者。在招募英雄的同时，不要忘记将铁匠铺升到3级。由于市场已经是第3级了，所以只需要进行技术研究，达到极限为止。为了安全起见，可将一个警卫塔楼修建在市场附近，并将其升级到2级。

在战役进行过程中，王国将得到大篷车队的援助。第1批援助来自于兰多尔夫九世国王，第2批和第3批援助来自于其他相邻的国家（在战场上看不见）。当流浪者在探索战场上未知区域的时候，会找到邪恶城堡。另外当拥有了8个盗贼之后，随便在战场上插上6个奖金为200金币的探险旗帜，盗贼就可以发现邪恶城堡和2个动物巢穴。将每个动物巢穴插上奖金为300金币的攻击旗帜，一旦它们被摧毁后，将另一个奖金为1000金币的攻击旗帜插到邪恶城堡上。虽然邪恶城堡的HP为800，但在众多盗贼的攻击下，它很快就会被摧毁。

五、巫师的诅咒

任务1： 捉住偷走魔法书的小流氓，将魔法书还给巫师，并去做巫师所说的“足够多的好事”。

任务2： 消灭愤怒的巫师。

限制： 英雄被诅咒，不能象先前那样行事；不能建造魔法行会和各种神庙。

初始建筑： 1级宫殿。

任务1攻略： 立即在宫殿旁边修建地精窝，同时修建1个盗贼行会、1个流浪者行会和1个战士行会。一旦地精窝建成，招募的地精将自动修建另外的2个

地精窝，可以招募到更多的地精。现在建造1个铁匠铺，并从刚才建造的行会中招募流浪者、盗贼和战士。招募英雄的同时开始升级铁匠铺，尽力将铁匠铺升到第3级，并将盗贼行会升到第2级。时间不长，英雄便可将游荡的小流氓带回宫殿审问，其中捉到的倒数第2个小流氓会泄露出拿到魔法书的那个小流氓的行踪。由于这个小流氓已经可以施展强大的魔法，所以他不会象其他小流氓那样容易束手就擒。一旦将最后一个小流氓杀死，重新得到魔法书后，愤怒的巫师会发出一条消息，说有一个狼人抓住了一个农民。只要将狼人杀死，巫师的诅咒就会解除。

任务2攻略： 将盗贼行会、市场、铁匠铺、旅馆和战士行会按照圆圈形状建在宫殿周围。然后招募4个盗贼，让盗贼公会满员，接着将其升为2级。由于拥有了4个英雄，可以将宫殿升为2级。在宫殿升级的同时，研究升级市场，将其升为3级，同样也将铁匠铺升为3级，然后从战士行会招募战士，这时盗贼开始探索战场。当他们找到一个小流氓驻地的时候，将一个奖金为300金币的攻击旗帜插上，会帮助英雄得到经验值。当遇到废弃的祭坛和动物巢穴时，也同样将奖金为300金币的攻击旗帜插上。

现在宫殿应该是2级了，接下来建造2个精灵营房，将精灵营房建在靠近宫殿的地方。每个精灵营房可以容纳2个精灵，招满4个精灵后可建成一个赌博大厅和一个精灵屋。当拥有12个英雄时，将宫殿升为3级。这时国库中的金钱不是问题，精灵会给市场带来很多的金钱。3级宫殿建好后，建造竞技场、皇家花园、鲁恩纳德神庙以及第3个和第4个精灵营房。同时在竞技场中研究比赛，然后举行混合技能比赛，这样可以帮助英雄增加经验值。接着，从鲁恩纳德神庙中招募专家，从新的精灵营房中招募精灵。如果盗贼还没有发现愤怒巫师的魔法行会，可以在战场上安插一些奖金为300金币的探险旗帜，直到发现它为止。或者跟踪红色的火球，这正是愤怒的巫师在战场上的黑暗处攻击王国的英雄。这个愤怒的巫师等级为20级，很难对付。先前建造鲁恩纳德神庙的原因是学会暴风魔法，可以使用这种魔法将巫师从魔法行会中吹出来。

找到魔法行会之后，在上面插上一个奖金为1000金币的攻击旗帜。当英雄到达那里之后，准备使用暴风魔法。在英雄开始攻击魔法行会的时候，巫师会从里面出来保卫自己的家，这时对他使用暴风魔法。如果没有将巫师吹得足够远，就再使用一次。巫师被吹走之后，英雄可以很快将巫师的魔法行会摧毁。

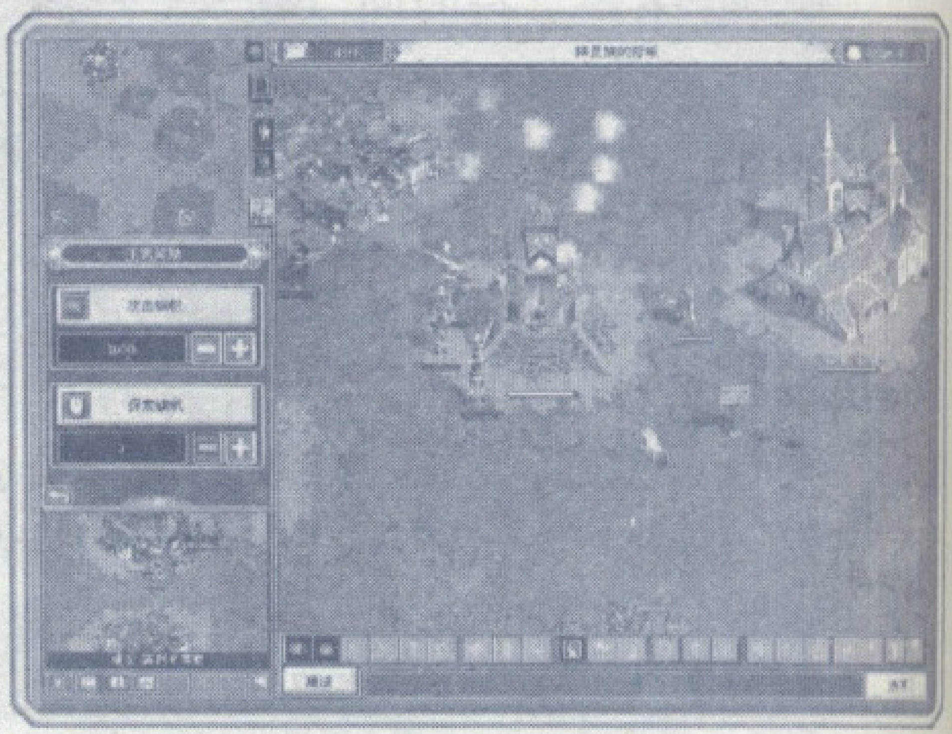
巫师经常会被吹到王国中，当这种情况发生时，同时他的魔法行会也被摧毁，可以将一个奖金为2000金币的攻击旗帜插到巫师身上。巫师会杀死一些英雄，不过终究双拳难敌四手，好汉架不住人多。英雄从四面八方发动攻击，很快就能够将巫师杀死。

六、寻找王冠

任务： 找到并摧毁王冠所在的巢穴。

初始建筑： 2级宫殿、1级铁匠铺、1级盗贼行会、1级战士行会、流浪者行会和2座1级魔法塔。

攻略： 乍看起来本次战役无法取胜，成群的牛头怪会很快来摧毁王国。这时首先要做的是将魔法行会升为3级。完成之后，使用闪电风暴魔法对付入侵王国的大批牛头怪。当第一批牛头怪进攻结束后，开始招募盗贼和流浪者，先不要招募战士。建造一座道尔罗斯神庙，同时研究并升级铁匠铺至3级。一旦新的道尔罗斯神庙建造好后，开始招募圣武士以取代战士。流浪者在探索战场时可发现1个或2个精灵营房，这些精灵营房被发现后会自动加入王国。然后招募精灵以充实队伍。这个战场上总共有4座城堡，分别是黑暗城堡、邪恶城堡、废弃城堡和王冠所在地。每发现一座城堡，就在上面安插一个奖金为300金币的攻击旗帜。一旦找到了王冠所在地，安插一个奖金



为500–1000金币的攻击旗帜，这一定会引起英雄们的注意。

七、解放奴隶

任务： 摧毁4个奴隶地坑，并杀死3头怪物阿尔塞克。

初始建筑： 1级宫殿、1级地精窝和1级盗贼公会。

攻略： 开始从已有的地精窝中招募地精，新招募的地精会建造其它地精窝，然后再招募更多的地精。接着招募盗贼，并将盗贼行会升为2级。然后建造铁匠铺，在时间和金钱允许的情况下将铁匠铺升为3级，不久大批鼠人和巨鼠会攻击王国外围的住房。敌人入侵开始后，英雄会迅速返回王国以抵御敌人的攻击，损失2、3所住房在所难免。

现在建造一个流浪者行会和一个战士行会，招募战士和流浪者。最好再建造一个市场，尽快将其升为3级，市场可以保证王国资金收入。此外在战役开始一段时间后，邻国的女王还会接连两次资助王国一些金子。流浪者会自己探索战场，如果他们没有这样做，就在战场上安插几个探险旗帜，他们就会找到奴隶地坑，那里关押着被囚禁的英雄。在奴隶地坑插上奖金为300金币的攻击旗帜，每个奴隶地坑被摧毁后，释放出来的英雄就会加入王国的队伍。将奴隶地坑全部摧毁后，三头怪兽阿尔塞克就会出现，在它身上安插一个奖金为1000金币的攻击奖励旗帜，英雄们就会将其杀死，完成任务。

八、寻找魔法戒指

任务： 找回医疗戒指。

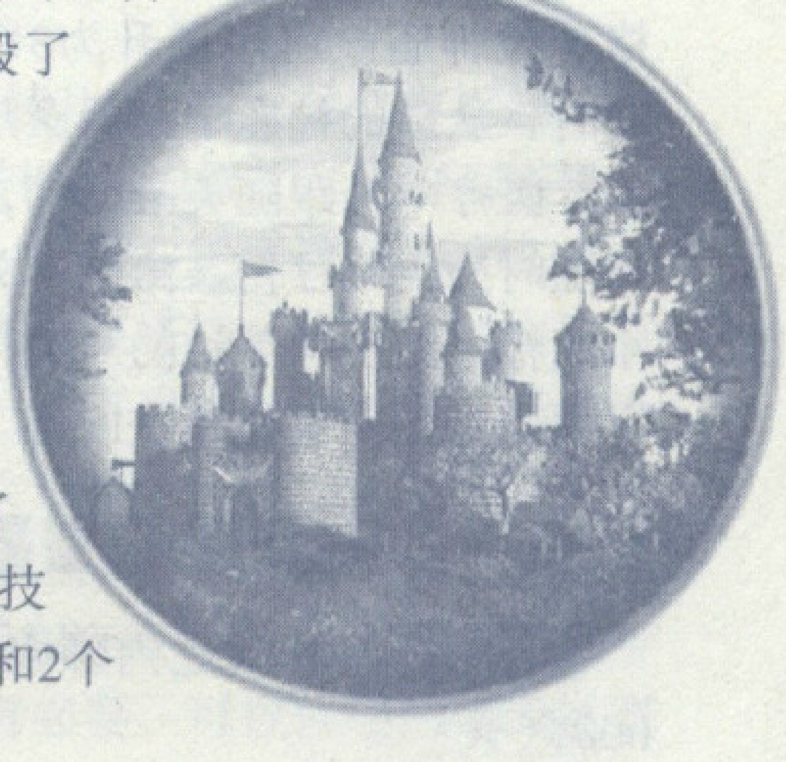
初始建筑： 1级宫殿、1级海尔利亚神庙。

攻略： 建造一个地精窝，然后开始从海尔利亚神庙中招募太阳族。地精窝建好后，建造铁匠铺，尽快将铁匠铺研究升为3级。接着建造一个市场，并对其研究升为2级，使英雄能够买到保护戒指和医疗药水。在市场升级前，建造一个盗贼行会招募盗贼。此后另一个王国会送来5000金币，而这时或许盗贼已经找到了隐藏戒指的地方。如果没有，安插一些奖金为200金币的探索旗帜即可。找到隐藏戒指的地方后，插上一个奖金为500金币的攻击旗帜，这个地方通常由梅杜莎或树妖守卫。在英雄消灭那些怪物的时候，将城堡升为2级，并在戒指隐藏处附近修建一个魔法行会。当英雄摧毁戒指隐藏的地方后，3个黑影会出现，并将英雄全部杀死。这时王国会接到通知，要求将魔法戒指放回另一个地方。

如果金钱数量允许，再修建几座魔法塔。然后在魔法戒指上安插一个奖金为500金币的探险旗帜。英雄们在拿到奖金后，还会将魔法戒指捡起来，并送回正确的地方。可是3个黑影守卫在魔法戒指旁边，他们会很快杀死英雄。这时要在英雄进入黑影的攻击范围前，给他们施隐身魔法。这样可以使黑影看不到他们，以便能拿到戒指，放回正确的地方。

九、寻找圣餐杯

任务： 在30天内找到圣餐杯，否则你的疾病会毁了你。



限制： 这个地方的兽穴永远不会消逝，他们只会安静一会儿。

初始建筑： 1级宫殿、1级市场、1级竞技场、1级道尔罗斯神庙和2个交易所。

攻略： 战役开始之后，让2个远方的交易所研究医疗药水，因为这2个交易所是王国最初的收入来源。接下来建造地精窝，招募地精。地精建造了更多的地精窝后，继续招募地精，直到满员为止。然后研究升级市场至2级。此外还要建造1个铁匠铺，并且尽可能将其升为3级。

建造1个盗贼行会，招募盗贼直到满员为止。盗贼会自动探索战场，发现1个废弃的祭坛、1个废弃要塞、1个古代城堡、1个黑暗城堡和1个废弃的神殿，另外还有很多敌人巢穴。在敌人巢穴上插上奖金为200金币的攻击旗帜（不必每个都插），吸引英雄摧毁它们。由于王国中已经拥有了道尔罗斯神

庙，所以建造战士行会后，便可招募圣武士，他们对夺取圣餐杯有很大的帮助。接着将市场升为3级，并进行瞬间护身符的研究。建造1个流浪者行会，招募流浪者直到满员。如果想让流浪者更卖力地去探险，就在战场上安插2个奖金为200金币的探险旗帜。当英雄找到圣餐杯的时候，会看见猎人朗格尔守在那里。他是个可怕的怪物，很容易将等级较低的英雄吓跑，这就是先前要招募圣武士的原因。在圣餐杯的所在地插上一个奖金为1500金币的攻击旗帜，最终圣武士将与猎人朗格尔战斗并杀死他，然后圣餐杯就是王国的了。

十、远离小妖精部落

任务： 摧毁所有小妖精驻地。

限制： 不能建造流浪者行会。

初始建筑： 2级宫殿、2级战士行会、2座1级警卫塔楼、流浪者行会和旅馆。

攻略： 首先在流浪者行会两侧建造2个以上的警卫塔楼，并升为2级。接下来研究并升级宫殿附近的另外2个警卫塔楼，同时招募战士直到满员为止。这时流浪者应该正在探索并找到小妖精的驻地，找到驻地后在上面安插奖金为300金币的攻击旗帜。由于王国有很多金子，因此可以再建造1个市场和1座安格瑞拉神庙。将市场升为3级的同时，从新的神庙中招募医疗术士。医疗术士跟随英雄行动，可以随时为英雄疗伤。由于本关的小妖精不是王国英雄的对手，所以原则上不需要建造铁匠铺。

十一、同魔鬼的交易

任务： 在40天之内赚取100 000金子。

初始建筑： 1级宫殿、1级魔法行会、1级克莱普塔神庙、1级战士行会、赌博大厅、旅馆、1级铁匠铺和1级警卫塔楼。

攻略： 本次战役开始时王国被分成两个地区——主要地区（地区1）建有宫殿、魔法行会、克莱普塔神庙和赌博大厅；另一地区（地区2）建有旅馆、铁匠铺和警卫塔楼。而战士公会则独自位于一个很远的角落里。

先在克莱普塔神庙招募4个女祭司，然后在地区2找到警卫塔楼，将其升为2级，接着再将铁匠铺升为2级。克莱普塔神庙满员后，也将其升为2级。女祭司控制的骷髅很快会发现3个敌人的盗贼行会，在每个盗贼行会上面安插一个奖金为200的攻击旗帜，敌人的盗贼就会从行会中出来攻击自己的行会（盗贼行会为了钱可以做任何事情）。在宫殿升级的同时建造1个市场，研究交易日和医疗药水。很快宫殿就会达到2级，而且精灵也会加入王国。然后建造1个精灵营房，招募2个精灵。如果金钱允许，将市场升为3级。

现在点击宫殿，然后点击花名册，找到收税官，双击他们，将最小收取税金额设为500金币，这样可使收税官少走一些路程。由于精灵可以将市场的收入扩大1倍，因此如果金钱上允许的话，可再建一个市场，并且尽快将其升为3级。

现在来到地区2，在铁匠铺附近建造第2个警卫塔楼，以保证铁匠铺的安全。然后将新的警卫塔楼升级，同时将铁匠铺升为3级，接下来再从远方的战士行会中招募4个战士。当王国的国库中金币增加后，就建造第3个市场，并且将其升为3级。不要在战场上安插探险旗帜和攻击旗帜，战场上虽然有几个动物巢穴和2座废弃的要塞，但不要将它们摧毁。这样就可以使英雄，特别是精灵不断与怪物战斗，然后他们就会回到市场买东西，使王国赚到更多的钱。另外还可以利用S/L大法在堵场中为王国赚取金钱。

十二、精灵族的背叛

任务： 在30天内赚取50 000金币来付赎金或在30天内打败精灵族，消灭敌方所有英雄和建筑。

限制： 没有精灵加入你的王国。

初始建筑： 1级宫殿

攻略： 谁也不喜欢与恐怖主义者打交道，所以选择杀死精灵，不付赎金。本关的主要任务是从战士行会招募足够多的圣武士。

开始战役后，马上在宫殿四周建造警卫塔楼，并让警卫塔楼和行会以及其他建筑交错排开，按照顺时针顺序在宫殿旁边一个接一个地排成圆圈形状。具体顺序是：地精窝（在宫殿入口的右侧）、警卫塔楼、市场、警卫塔楼、铁匠铺、警卫塔楼、盗贼公会、警卫塔楼。另外，宫殿的位置应该靠近战场上4个角落中的1个。利用这个优势，在宫殿的背后建造一个战士行会，先不要招募战士。建设完成后，将全部警卫塔楼升为2级，将铁匠铺升为3级。这时将看到一些精灵接近宫殿，但当他们看到王国守卫得非常严密时，会转身逃走。接下来招募4个盗贼，将宫殿升为2级。在英雄外出探险的时候，要将市场升为2级，英雄需要医疗药水来对付精灵。

当宫殿达到2级后，在战士行会所在的地方建造一座道尔罗斯神庙，招募4个圣武士，用来杀死战场上的所有敌人。在这个过程中盗贼有可能全部死亡，但精灵因为有警卫塔楼而不会渗入王国。当圣武士招募齐全后，再开始招募盗贼。如果需要额外的金币，可以在盗贼行会强行征收。当盗贼行会满员后，盗贼将自动开始探险。当他们找到精灵驻地的时候，在一个建筑上插上奖金为200金币的攻击旗帜。盗贼和圣武士都会赶到那里，将那个建筑摧毁，然后再一个接一个地将其它建筑都摧毁。战场上共有4个精灵驻地，每次可能找到2、3个，这时要集中力量摧毁1个。当英雄们正在摧毁第1个精灵驻地的时候，王国应该有足够的金钱招募1、2个僧侣，他们的医疗术可以在战斗中帮助盗贼和圣武士。在一个特殊的精灵驻地中有精灵藏匿点，在上面插上一个奖金为1000金币的攻击旗帜，这个HP为1000的建筑在6-8个英雄的攻击下很快会被摧毁。

十三、肥沃的平原

任务： 击退企图摧毁王国的入侵者的7次进攻，消灭所有入侵者。

限制： 不能招募非人类种族。

初始建筑： 2级宫殿和1级警卫塔楼。

攻略： 战役开始后，立即按以下顺序建设，不要等到一个建筑物造好后才建下一个建筑。在宫殿前面以顺时针顺序建造道尔罗斯神庙、战士行会、魔法行会、市场、铁匠铺、第2个战士行会、安格瑞拉神庙，而且还可以建一个旅馆。

首先要做的是在第1批怪物进攻前，将魔法行会升为3级。因为第1批来进攻的是小妖精及小妖精法师，对付他们最好用闪电风暴魔法。当第1批敌人的攻击被抵挡住后，王国的建筑都建造完毕，这时开始招募圣武士。在这些英雄被招募的同时，小心地在王国四周建造4-6个警卫塔楼，然后继续从2个战士行会中招募圣武士，同时将全部警卫塔楼升为2级。升级警卫塔楼有两个目的，一是防御，二是在王国被怪物攻击的时候，怪物们会首先攻击警卫塔楼，这样可以争取出时间给英雄进行防御。接下来将铁匠铺和市场升为3级。

第2批敌人的攻击很快开始，大约有12个牛头怪出现在战场上。王国现在应该有8个低等级的圣武士抵御这次攻击。如果有必要，可以使用闪电风暴魔法消灭一些牛头怪。当第2次攻击结束后，除了补充圣武士和修整警卫塔楼外，还要招募僧侣和医疗术士，在敌人第3次攻击开始前，将行会的人员招满。

第3次前来攻击的敌人是精灵，使用圣武士配合闪电风暴魔法，就可以消灭这些长着尖耳朵的敌人。战斗结束后，开始探索战场。在警卫塔楼外围建造一个盗贼行会和一个流浪者行会，这2个行会应该建在一个相对安全的地方。然后开始招募盗贼和流浪者。行会满员后，盗贼和流浪者会自己探索战场，并发现2个黑暗城堡、1个动物巢穴、1个古代城堡、1个荒弃的城堡和2个邪恶城堡。建议在敌人攻击的间歇摧毁这些建筑，可以提升英雄的等级。如

果在摧毁敌人驻地的时候，王国再次遭到攻击，可以使用战士行会中召集战士守卫的命令，召集圣武士回来与怪物战斗。

第4批发动攻击的敌人是矮人，大约有8–12个。矮人行动缓慢，却非常强壮。他们从战场上的两个不同方向向王国进攻，不难消灭。第5批攻击的敌人大约是12个吸血鬼，当他们靠近王国的时候，使用召集战士命令，圣武士可以轻易地消灭这些敌人。第6批敌人是大约24个牛头怪，王国会因此牺牲很多盗贼和流浪者。圣武士的等级现在应该在9级左右，他们一般不会在这次攻击中伤亡。

最后一次攻击很快就会发生，最好能在此之前重建各种损毁的设施，并重新招募英雄。这次前来攻击的敌人是近12–18个巨石怪和1个独眼巨人。独眼巨人很容易被消灭，应该集中精力对付巨石怪，这些家伙的个头是牛头怪的2倍，而且也强壮2倍，打倒他们并不容易。当巨石怪靠近王国的时候，使用召集战士守卫的命令将圣武士集中到王国对付巨石怪，并辅以闪电风暴魔法。当巨石怪全被消灭后，任务结束。

十四、巨龙国王的坟墓

任务： 摧毁3个怪物巢穴以找到坟墓的位置，然后摧毁巨龙国王的坟墓。

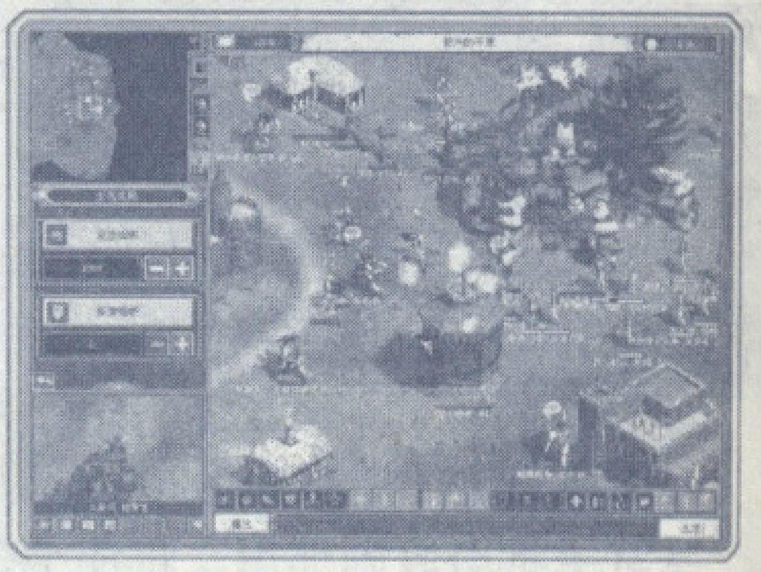
限制： 在这块充满敌意的土地上，没有士兵愿意出去冒险，所以无法建造警卫塔楼。

初始建筑： 1级宫殿、1级图书馆、1级魔法行会、1级流浪者行会和1级克瑞普塔神庙。

攻略： 首先在战场的远处看到一个流浪者行会，先不要移动它。立即从克瑞普塔神庙中招募4个女祭司，然后将克瑞普塔神庙升为2级。当宫殿升级时，建造地精窝，招募地精。然后建造流浪者行会，因为这时远处的那个流浪者行会将遭到一个巨龙的攻击。巨龙摧毁流浪者行会要花上一两分钟的时间，但巨龙一旦行动，就意味着它很快就会朝着王国这边冲过来。新招募的女祭司和她们控制的骷髅能够抵抗单个的巨龙。巨龙被打败后，招募4个流浪者，然后在战场的角落安插3个奖金为300金币的探险旗帜。流浪者会尽力找到战场上的3个怪物巢穴，找到后将这些怪物巢穴全部摧毁，以便找到巨龙国王的坟墓。

现在，王国宫殿应该是2级了。建造第2座克瑞普塔神庙，然后再招募4个女祭司。8个女祭司和她们操纵的众多骷髅可以帮助王国抵御巨龙的第2次攻击。流浪者在探索战场的时候，还发现附近的一个哨所。这个哨所由2个警卫塔楼和1个交易所组成，交易所中储存着近9000金币，收税官一定要将这笔钱收回，否则就意味着几乎不可能完成此次任务。

找到哨所后，它将会遭到2只巨龙的攻击。因为金币已收归国库，所以没必要再去保护哨所。此时流浪者又找到了第2个哨所，这个哨所由3座克尔罗姆神庙组成。不幸的是巨龙在流浪者发现克尔罗姆神庙后的一两分钟内就会对神庙发动攻击，从这里招募英雄既浪费金钱又浪费时间，因此没有必要对神庙进行保护。有了额外的9000金币后，建造1个铁匠铺和1个市场。尽力将市场和铁匠铺都升为3级。在这些建筑升级的同时，在图书馆研究魔法，并将其升为2级。女祭司和稍后招募的巫师都需要图书馆增加经验值。很快，王国将遭到8只巨龙的攻击，但女祭司和骷髅最终会将它们全部杀死。如果有足够的金钱，可以考虑建造第3座克瑞普塔神庙，这在找到巨龙国王坟墓之前非常有帮助。如果金钱匮乏，就建一个盗贼行会，将盗贼招满。流浪者在继续探索战场的时候，终于找到3个怪物巢穴，分别是1座邪恶城堡、1座废弃的要塞和1座黑暗城堡。在攻击这些建筑前，将魔法行会升至3级，然后招募巫师。魔法行会达到3级后，在邪恶城堡上插上一个奖金为500金币的攻击旗帜。当邪恶城堡被摧毁后，4个梅杜莎出现，英雄可以很容易地消灭它们。接着在黑暗城堡上插上一个奖金为500金币的攻击旗帜，将其摧毁后，4个狼人会出现。如果英雄转身逃跑，狼人会追踪到王国，这样它们会在王国中被杀死。最后在废弃要塞上安插一个奖金为500金币的攻击旗



帜，英雄将废弃要塞摧毁后，6只巨龙出现，它们直接朝王国飞过来。同时巨龙国王的坟墓也出现在战场上，在坟墓上安插一个奖金为500金币的攻击奖励旗帜，不过要摧毁这个HP为1500的建筑得花费一些时间。当巨龙攻击王国的时候，要让3级魔法行会发挥作用。找到巨龙，使用闪电风暴魔法，2-3个魔法之后就能够将它们全部杀死。如果需要额外的金币，可以在盗贼公会强行征收。最终巨龙被消灭，巨龙国王的坟墓也会被摧毁。

十五、布莱史纳德的终极能量球

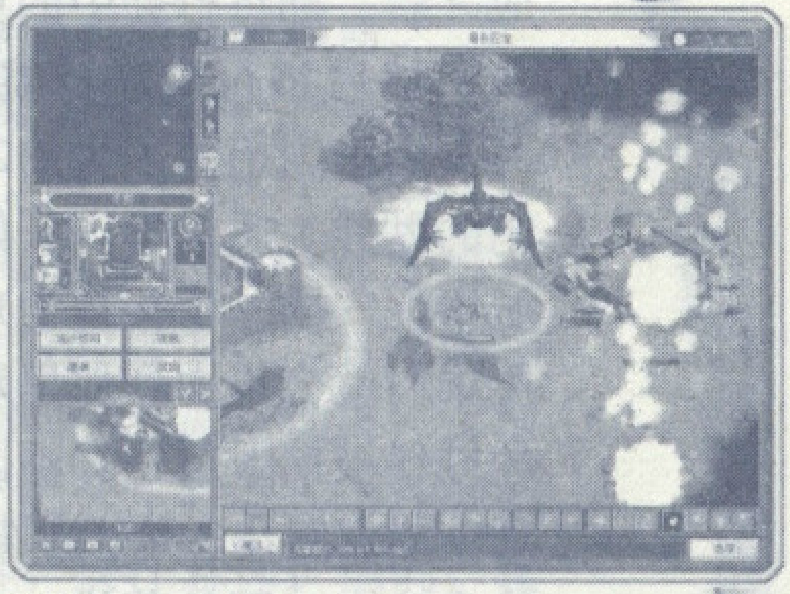
任务：找到布莱史纳德能量球的7块碎片。

初始建筑：1级宫殿、1级克尔罗姆神庙。

攻略：开始时王国有2座克尔罗姆神庙。这时要立即招募野蛮人，一定要一个接一个地招募，不要建造任何其它建筑，直到满员为止。在2个行会满员的时候，王国将遭到一批唾液怪的攻击。野蛮人会与可恶的怪物战斗，如果野蛮人死了，要立即重新招募。唾液怪都被杀死之后，建造以下建筑：地精窝、盗贼行会、战士行会、市场、铁匠铺，将这些建筑以圆圈形状建造在宫殿四周。地精窝建好后，将地精招满。同时还要开始招募盗贼。接着研究市场，但先不要升为2级。对铁匠铺研究并升为2级，然后在宫殿周围建造4-5座警卫塔楼。这时国库中的金钱也许不充足，如果有了额外的金钱，要将警卫塔楼研究并升为2级。

在这次战役中关键的一点是让克尔罗姆神庙满员，因此当听到那里传来死亡的尖叫声时，就要立刻重新招募。如果金钱数量不够，可以从盗贼行会强行征收（在这个战役中我损失了25-30个英雄，但是最终还是坚持了下来）。接下来是寻找能量球碎片所在地的时候了，必须找到并摧毁7个碎片所在地来完成任务，因此在战场上的每个角落都要安插3-4个奖金为100金币的探险旗帜。英雄可能不会马上来到旗帜所在的位置，因为他们正忙于应付怪物们对王国的不断攻击。这时可以提高奖金数量以引起英雄们的注意，最终他们将找到所有能量球碎片的所在地。

每个能量球碎片所在地被摧毁之后都会有怪物出现，英雄们将遭遇鹰身女妖、巨鼠、巨石怪、蜘蛛和巨龙等怪物的攻击。而且不知从哪里还会冒出个独眼巨人直奔宫殿，因此最好每次只攻击一个能量球碎片所在地，不要分散英雄们的实力。将最后一个能量球碎片所在地摧毁后，任务完成。



十六、黑暗森林

任务：治愈虚弱的冒险者，打败居住在城堡里面的女巫国王。

初始建筑：1级宫殿和1级战士行会

攻略：在战役开始的时候，王国收到一封信，内容谈及当地的哨所，它距离王宫非常近。立即招募4个战士，在招募了第1个战士后，在王国外围插上一个奖金为100金币的探险旗帜。将旗帜插到东面、西北面和南面都可以，但不要离宫殿太远。很快，战士将找到当地的哨所，它实际上是一个弗尔瓦斯神庙。一旦找到神庙，就开始招募信徒。接着，在靠近新发现的弗尔瓦斯神庙旁边建造一个交易所，并且研究医疗药水。然后在靠近王宫的地方建造铁匠铺、市场和旅馆，将铁匠铺和市场升为3级。

不久，不知从哪里来了一个流浪者进入王国，他加入了王国的队伍，使王国可以建造流浪者行会。行会建好后，立即招募4个流浪者，让他们自己去探险，最终找到靠近王国的几个哨所。其中2个哨所中有交易所，每个交易所都有8000金币。找到交易所后，要研究医疗药水。当收税官收到16000金币后，将宫殿升为2级，然后再升为3级。接着建造1个地精窝、1个克瑞普塔神庙和1个海尔利亚神庙，并将3个行会人员招满。如果有足够的金币，还可以建造第2个战士行会，但不要招募战士，而是招募混乱战士。当第1个战士行会中的战士死亡后，同样继续招募混乱战士。当流浪者探索战场，找到女

巫国王的城堡时，先不要攻击。如果过早攻击女巫国王的城堡，女巫国王召唤出来的蜘蛛会轻易打败王国的英雄。这时需要加强王国的实力，继续建造第2个盗贼行会、第2座克瑞普塔神庙、第2座弗尔瓦斯神庙以及1个竞技场和1个皇家花园。每个行会建成之后，都将行会中的英雄招满。在竞技场研究比赛，然后举行魔法比赛，以提升英雄的属性和能力。当王国招募了大约25个英雄（不包括女祭司控制的骷髅）后，可以开始攻击女巫国王的城堡。在城堡上安插一个奖金为1000金币的攻击旗帜，然后英雄们就会集中到那里对城堡发动攻击。女巫国王的城堡被摧毁后，女巫国王就会出现，她每隔30秒种就能召唤出3-4个蜘蛛、1个巨石怪和一些其他怪物来攻击王国的英雄。立即在女巫国王身上插上一个攻击旗帜，如果国库的金币很多，可以将奖金定为10 000金币

十七、屠杀巨龙

任务： 找到并摧毁藏剑地点，使用魔法剑消灭瓦尼德尔。

限制： 拥有的唯一行会是海尔利亚神庙。不能建造其它任何行会和神庙，必须找到并且组织当地居民来保护已有的设施。让太阳族到乡下去集合位于乡下的行会。

初始建筑： 1级宫殿、1级图书馆、1级铁匠铺、1级竞技场、1级市场和1级海尔利亚神庙。

攻略： 开始时，王国将遭到一个蓝色的两头龙瓦尼德尔的攻击。不要立即招募太阳族，否则瓦尼德尔的火球会杀死他们。等瓦尼德尔离开后，再招募英雄。瓦尼德尔不会完全摧毁王国的任何建筑和行会，王国市民可以在它离开后重新修复建筑。不过本次战役不能招募地精，所以建筑的建造和修复的时间不会很快。瓦尼德尔离开后，研究并升级铁匠铺、图书馆、市场和竞技场，然后将海尔利亚神庙的太阳族招满。最好在宫殿周围建造3-4座警卫塔楼，将它们研究并升为2级。瓦尼德尔的第2次攻击很快就会来到，它还带来了7个鹰身女妖，太阳族对付鹰身女妖应该没有问题。瓦尼德尔这次仍没有将建筑完全摧毁，等它施威过后，在战场上安插几个奖金为200金币的探险旗帜。因为王国没有流浪者或盗贼，只能靠太阳族缓慢地探索战场。最后，他们将发现4个不同的哨所。第1个哨所中有3级市场、盗贼行会和鲁恩纳德神庙。当找到这个哨所后，招募盗贼和专家。另外还要研究升级市场，建造1个交易所，研究医疗药水。盗贼行会中有一个30级的盗贼，而鲁恩纳德神庙有一个25级的专家，他们对完成任务都能起到很大的作用。第2个哨所中有魔法行会、图书馆和交易所。找到这个哨所后，先招募巫师，然后研究并升级图书馆和交易所。不需要升级魔法行会，因为瓦尼德尔不会攻击这个地区。魔法行会中有一个20级的巫师，这个巫师非常强大，对王国非常有用。第3个哨所有战士行会、安格瑞拉神庙和警卫塔楼。找到哨所后，招募医疗术士和战士。战士行会中有一个25级的战士，而安格瑞拉神庙中有一个25级的医疗术士，他们同样可以增强王国部队的实力。第4个哨所有矮人驻地。找到哨所后招募矮人，另外矮人驻地还有1个25级的矮人。

招募盗贼后，他们会很快探索战场的各个未知区域，发现2座古代城堡和1座黑暗城堡，插上奖金为300金币的攻击旗帜，就可以摧毁它们。还有一个地区有很多怪物，这里有3个动物巢穴，可以在上面安插奖金为300金币的攻击旗帜。在瓦尼德尔最后的攻击到来之前，英雄们必须找到两样东西。一是魔法剑的所在地，二是矮人驻地。顺序没有关系，但必须在瓦尼德尔出现前找到。如果在找到矮人驻地之前找到魔法剑所在地，先不要攻击，继续寻找矮人驻地。这会给王国的英雄留下时间以获得经验值。

找到矮人驻地和魔法剑所在地之后，插上奖金为1000金币的攻击旗帜，然后摧毁它们。之后，瓦尼德尔和大批的怪物出现在战场上。在瓦尼德尔身上安插一个攻击旗帜，奖金越多越好，英雄们很快就能将瓦尼德尔杀死。

十八、理查女王的报复

任务：将理查女王从她的岩洞中赶出来并打败她。

限制：不能建造克莱普塔神庙，不能建造铁匠铺、旅馆、矮人驻地或盗贼行会。但可能会有早期居民留下来的隐藏建筑。

初始建筑：1级宫殿和一个1级安格瑞拉神庙。

攻略：在这场战役中，英雄们要与大量的不死生物战斗。先从两座安格瑞拉神庙中各招募2个医疗术士，而后将宫殿升为2级。在宫殿升级过程中，建造1个地精窝和1个市场，招募地精。市场建好后，将其研究并升为2级。接着建造1个战士行会和1个道尔罗斯神庙，不要招募战士，等道尔罗斯神庙建好后，招募圣武士。这时一两个游荡的骷髅或吸血鬼会来攻击王国，医疗术士可以帮助圣武士消灭它们。在战役初期，圣武士只能自己探索战场，最终他们将发现1个哨所，这个哨所中有1个盗贼行会、1个铁匠铺和1个旅馆（战场上还有1个哨所，那里有1个战士行会和1个旅馆）。找到之后，将盗贼行会的人员招满，然后将铁匠铺升为3级。在铁匠铺的两侧建造2座警卫塔楼，将其升为2级。这样可以抵挡怪物稍后的攻击，另外还要在这里建造1个交易所。

现在战士行会中已经招满了圣武士，接下来开始在道尔罗斯神庙招募僧侣。在这个过程中，在宫殿的旁边建造第2个战士行会，然后再招满圣武士。王国很快会遭到一批骷髅和吸血鬼的攻击，在它们发动攻击前，要将安格瑞拉神庙的医疗术士招满。圣武士和僧侣能够消灭那些怪物。接着是让盗贼工作的时候了，在战场上安插几个奖金为200金币的探索旗帜。盗贼会在路上找到一些怪物的巢穴，包括2座废弃的祭坛和废弃的要塞。找到它们后，插上奖金为300金币的攻击旗帜，随后王国的英雄会很快将它们摧毁。此后，将宫殿、道尔罗斯神庙和市场都升为3级，然后在市场研究保护戒指等装备。等王国的实力加强后，盗贼可能已经找到了理查女王的老巢。在理查女王的城堡上安插一个奖金为1000的攻击旗帜，王国中9级左右的圣武士会很快将其摧毁。城堡被摧毁后，理查女王就会出现，在她身上插上一个奖金为2000金币的攻击旗帜，圣武士们便会很快将她杀死。

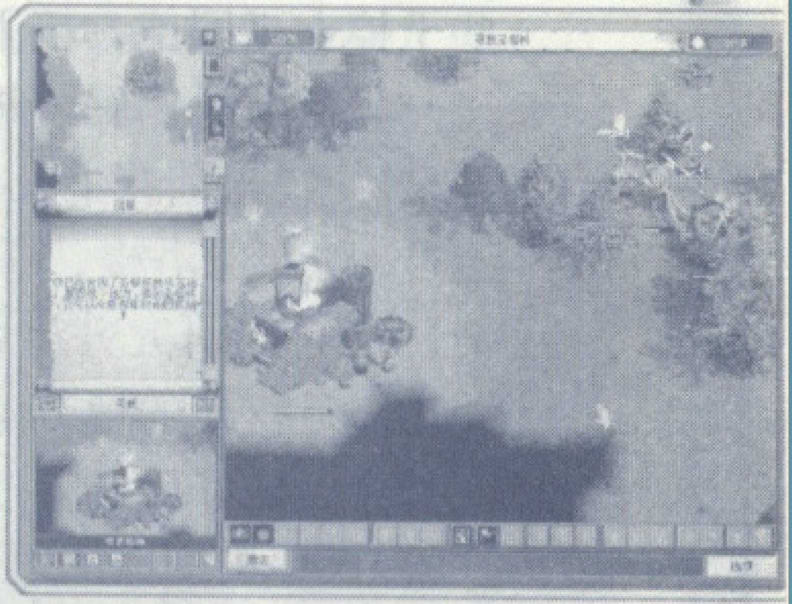
十九、清算日

任务：在王国领土内最邪恶生物的猛攻下生存下来。

限制：不能建造任何神庙或非人类住所。

初始建筑：3级宫殿、1级魔法行会、流浪者行会和1级战士行会。

攻略：这个战役是整个游戏中难度最大的，王国将遭到5批怪物的攻击，而且一次比一次难对付。战役开始时（将游戏速度调至最慢），战士行会和魔法行会中各有一个50级的战士和一个50级的巫师，要注意保护他们，在关键时刻使用适当的魔法让他们生存下来。宫殿周围有将近30间住房，这些住房可以说是王国的缓冲，它们在行会或其它建筑被攻击之前先遭到攻击。点击每间住房，将每间住房中的收税和修理选项打开。将修理选项去掉，可以使农民集中精力修理王国中的重要建筑。在将住房的修理选项去掉的同时，最好从王国已有的行会中招募战士、巫师和流浪者，并将行会全部招满，此外还要将魔法行会升至3级。点击宫殿后再点击花名册，找到收税官（应该有3个收税官），将最小收取税金设置为300金币，这样可以免得收税官从一间房子走到另一间房子才收取15金币。



战役开始时，2个牛头怪和1个独眼巨人会对王国发动攻击，不过2个50级的英雄可以消灭他们。如果独眼巨人没有倒下，在他身上安插一个奖金为300金币的攻击旗帜，并在战士行会使用召集命令，让大家一齐来消灭他。当所有行会都满员后，在宫殿附近建造一个市场，将其研究并升为2级。然后在靠近宫殿的地方再建一个铁匠铺，将其升为3级。接下来在战场的4个角落安插4个奖金为300金币的探险旗帜，流浪者会找到以下哨所：

哨所1：安格瑞拉神庙、道尔罗斯神庙、皇家花园

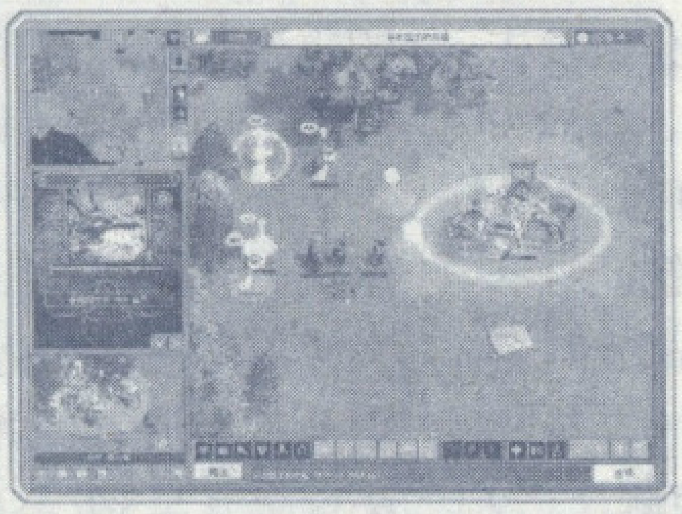
哨所2：弗尔瓦斯神庙、克瑞普塔神庙

哨所3：海尔利亚神庙、克罗尔姆神庙、鲁恩纳德神庙

哨所4：精灵营房、矮人驻地、地精窝

找到这些哨所对于王国的生存至关重要。每找到一个哨所后，如果国库中有足够的金币，就立即从每个建筑中招募英雄。如果运气好，在这场战役中可以首先找到道尔罗斯神庙，就能够招募到圣武士。在第2天，王国会遭到敌人的第1次攻击。女巫国王和她的巨型蜘蛛会带来很大的麻烦。看清楚她的蜘蛛从哪里出来，然后找到女巫国王，在她身上安插一个奖金为1000金币的攻击旗帜。如果王国的任何一个行会遭到蜘蛛的攻击，就使用3级魔法行会中的闪电风暴魔法消灭它们。如果蜘蛛只攻击外围住房，就省下金币，让英雄去消灭它们。王国中50级的战士和7级的圣武士为了赏金会不断追击女巫国王，这时可以观看整个战斗，并使用治疗魔法为他们疗伤。如果能够早些干掉女巫国王，接下来的情况就会好一些。

女巫国王死后（将游戏速度调回正常），王国要在遭受第2次攻击前花上几天进行修理、招募和建造工作。首先建造2座警卫塔楼，一个在市场的旁边，另一个靠近铁匠铺，将它们研究并升为2级。然后在靠近宫殿的地方建造一个盗贼行会，建好后开始招募盗贼。在第6天，王国遭到第2次攻击。3个黑影出现在战场上（将游戏速度降低），将奖金为300金币的攻击旗帜插到它们身上。黑影行动迅速，会给英雄造成致命的打击。通常50级的巫师和50级的战士会攻击黑影。如果他们这样做了，要留心照顾好这些高等级的英雄。1个50级的战士可以干掉1个黑影，但如果黑影围攻战士，他多半就会被杀死，要时刻准备着给战士使用治疗魔法和隐身魔法。如果幸运，2个50级的英雄可以同时攻击3个黑影，同时医疗术士还会给战士疗伤。3个黑影被干掉后，将游戏速度调回正常。

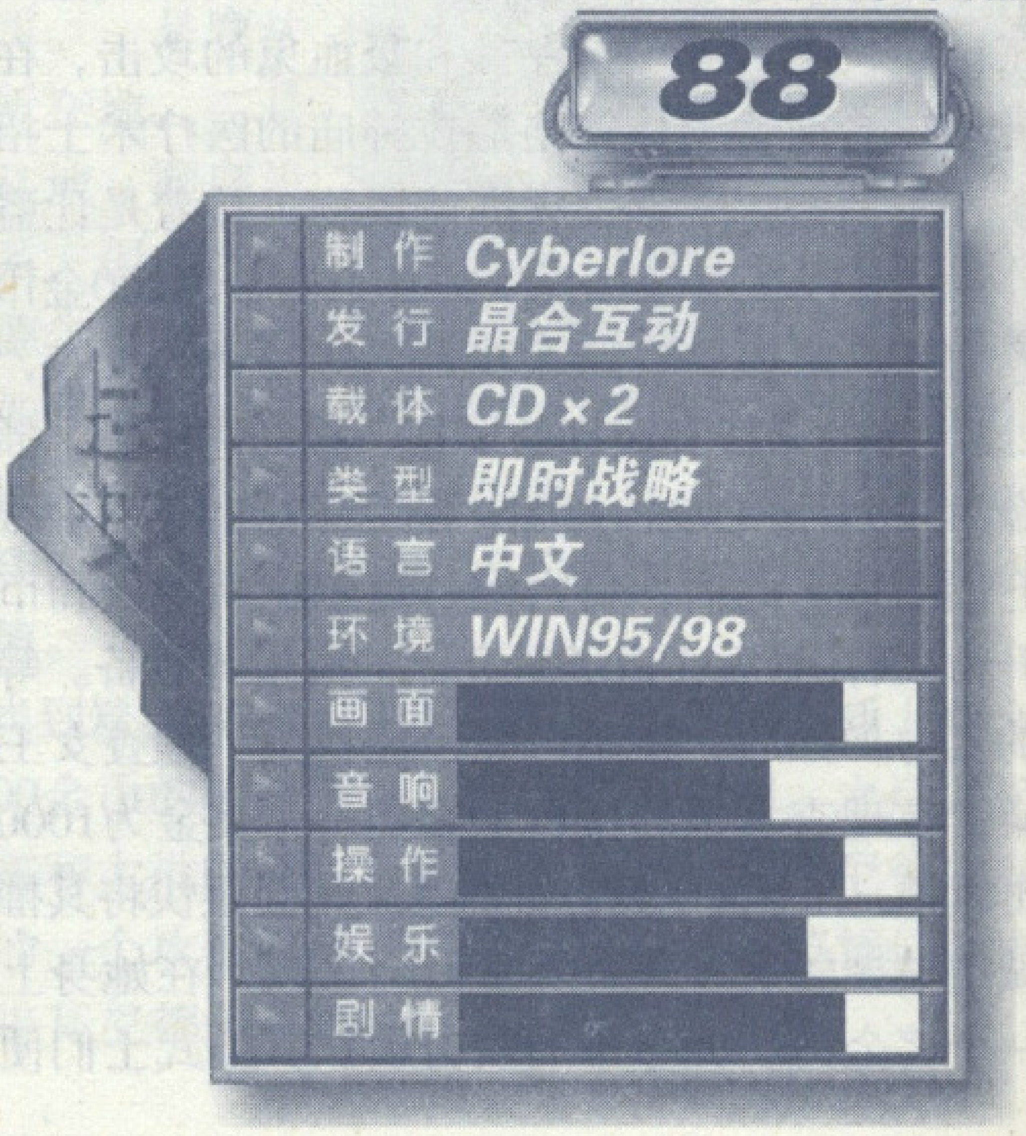


在战斗过程中，要经常留意不同地区的哨所，将每个行会招满。王国的英雄越多，生存的机会就越大。现在是建造第2个市场和1个图书馆的时候了。将2个建筑都研究并升为2级。如果金钱短缺，就对盗贼行会强行征收。第3次怪物攻击发生在第12天，这次攻击王国的敌人是理查女王和十几个吸血鬼，而且理查女王身边还有很多骷髅。一旦理查女王出现，将一个攻击旗帜插到她身上。在战斗中，理查女王攻击了王国的矮人驻地，但她在3个矮人猛攻之下，加上遭矮人驻地弓箭的攻击，很快就会被干掉（理查女王会随机出现在不同位置，攻击对象也会不同）。

第4次攻击发生在第16天，这次攻击王国的是3个黑影和猎人郎格尔。先将游戏速度降低，然后将奖金为300金币的攻击旗帜插到每个怪物身上，留心关照2个50级的英雄。如果有的英雄死于第4次战斗，一定要重新招募。如果失去了高等级的英雄（8–10级），就使用复活魔法将他们复活，花费这些金币是值得的。

最后一次攻击发生在第20天，这是最厉害的一次。敌人是瓦尼德尔和阿尔塞克以及6只巨龙和3个以上的黑影。先降低游戏速度，在每个黑影身上都安插奖金为300金币的攻击旗帜，接着将一个奖金为1000金币的攻击旗帜插到瓦尼德尔身上，再将一个奖金为3000的攻击旗帜插到阿尔塞克身上。王国英雄能够照顾自己，需要留心的是50级的巫师和50级的战士，让他们在最后的战斗中生存下来，以保证能够完成任务。对付黑影的时候，不要忘记使用隐身魔法和抗魔魔法。将最后一批敌人消灭后，完成任务。

● 天津 奥杰



心得篇

村落相当于金矿，能否控制村子常常就是能否取胜的关键，有机会一定要多占领；治安官员是最为重要的官职，间接关系到税收的多寡，是必须任命的官职；唤出系统菜单除了可以暂停游戏外，还能够在这时任命官员，编排内政，查看军情等等；载重车在剧情任务中起不到什么作用，士兵即使体力为零仍能行动，只是攻击频率有些下降，升级提升士兵属性的科技可以弥补这一缺点；武将的作用并不是很大，花几千金招一名武将还不如训练几十个士兵来得划算，这种奢侈的东西只有在资金充足时才可以招募。不过，在同一关中敌我武将总数是一定的，如果你不招募，也许他就会为敌方所用，其中得失还是玩家自己衡量吧。

刘备篇

涿郡从军

◎ **任务：** 生产500食物；救援青州并杀死所有敌人。青州不能失守，刘备不能阵亡。

◎ **战略：** 第1个任务非常简单，但因为有后面任务的关系，在生产500食物前必须建立一支20人以上的部队。第1个任务完成后就立刻出击，青州很容易被敌人攻下，救援太迟任务可就失败了。杀死侵犯敌人后，再消灭两批敌人就可完成任务。把军队驻守在盟友城内也可以恢复体力。

广宗解围

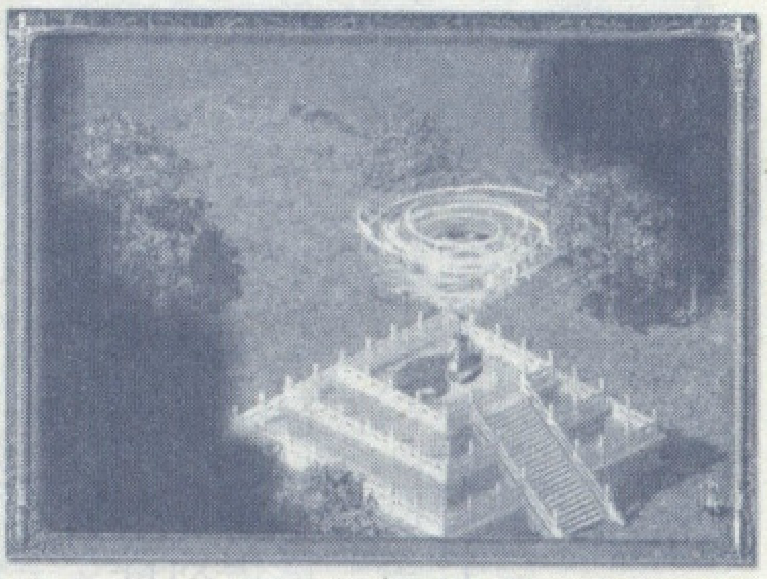
◎ **任务：** 救援广宗，并杀死张角。刘备不能阵亡，广宗不能失守；在广宗内建一个兵器坊；救援颍州，消灭所有敌军。

◎ **战略：** 开始时兵力虽少，但也足够对付上面正在攻城的敌人了。稍事休息，张角（身穿道袍的）带几人前来攻城，不过是送死罢了。建造翰林院后，兵器坊就会成为可建造的建筑，在此之前还是先组建一支队伍以备后面的任务之需。带兵到颍州击败敌人3次进攻就可完成任务。因为投石车还来不及造出来，只能靠士兵肉搏，大概要两队（40人以上）士兵。

平定黄巾

◎ **任务：** 占领阳城、宛城。刘备不能阵亡。

◎ **战略：** 带队进入旁边的阳城，让关羽前去诱敌，消灭之后，原地等候一会儿，消灭后面来的追兵，然后用云梯从右边登城，不要引来敌人（其实敌人也不多）。沿着树林向上找到州府，攻占后清除散兵游勇，同时也要提防从宛城来支援的敌人。



宛城在西南角落，阳城南边、西北方和宛城外都有村落，是必争之地，敌人会出来抢占，尽量遏制敌人。他们的队伍一般是六七人一组，比较弱。守住敌人的出城路口，或是在敌人城外扎营。控制了金子来源，敌兵训练速度就慢了，剩下的就是集聚兵力一举拿下宛城。

义领徐州

◎ **任务：** 救援北海，消灭所有敌军。刘备不能阵亡，北海不能失守；救援徐州，消灭所有敌军。

◎ **战略：** 过10分钟左右敌人会向北海进攻，带几名现有的士兵去北海前，把敌人引到自己的平原城下，在敌人攻城时控制弓兵灭之。到徐州城里，守住夏侯敦和李典的两次进攻，就可完成第2个任务。敌人攻击间隔时间比较长，有足够的时间准备，而且先前北海的孔融也会派兵来帮助防守。钱不够用的话去占几座孔融的村子（按住Ctrl强攻），他不会有怨言的。

借刀杀人

◎ **任务：** 杀死吕布，占领下邳、徐州。刘备不能阵亡。

◎ **战略：** 吕布的下邳、徐州分别在东北角和东边，西南角的曹军是同盟，南边的袁术则是和吕布一伙的。敌人会不断来攻城，幸好弓兵不是太多，

让弓兵把他们堵在门口。曹军起不了什么作用，不要指望它能帮大忙。毕竟是一对二，守住外面的村子需要花费很大力气，重点还是集聚兵力。下邳城的力量比较弱，带一队人马和云梯去偷袭，占领之后局面就不同了。至于吕布，他可能会带兵出来，其实我都不知什么时候就把他给灭了。

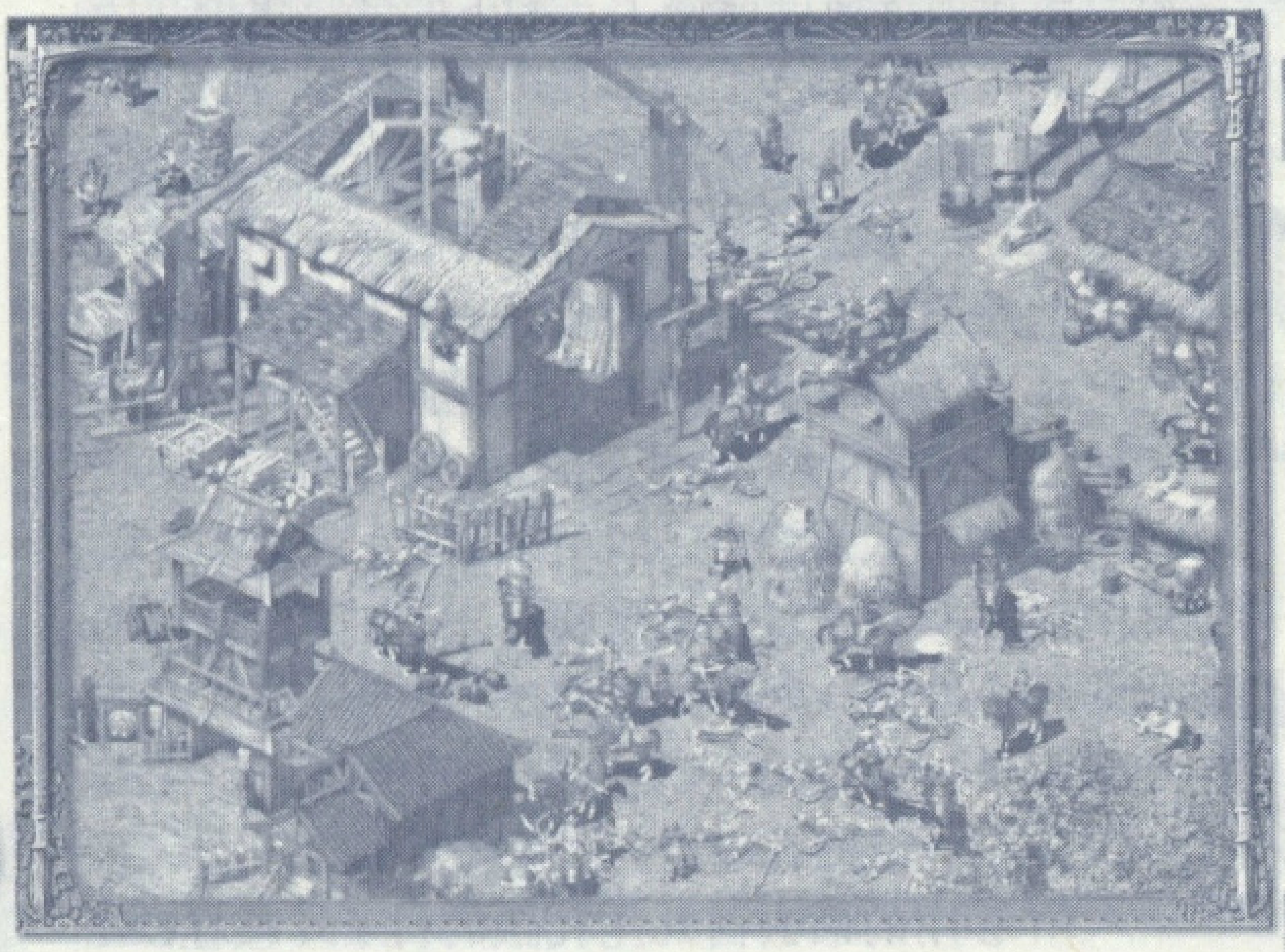
义薄云天

◎ **任务：**杀死孔秀，通过东岭关。关羽不能阵亡，两辆马车不能损毁；杀死卞喜，通过汜水关；占领渡口船只。

◎ **战略：**开始关羽就有3级，而且这次也没有了体力的限制。首次的袭击从左边来，兵法有云：切忌单打独斗，控制好你的士兵，集中兵力消灭敌人。对付把守关卡的敌人时，派单骑引部分敌人出来，逐步消灭，收拾敌将时，关羽用“激战”法。卞喜比较狡猾，必须把他引得离关卡远一些，而且要尽快收拾掉。然后就朝着最北面的岸边冲过去，那里漫山遍野都是敌人。草船受到敌人攻击会自动逃离岸边，把它们预先设定成“睡眠”状态，安全上船过关。

计取樊城

◎ **任务：**保护刘备安全抵达新野。刘备不能阵亡；占领樊城。



◎ **战略：**指挥赵云的骑兵斩了蔡瑁，几人同到东北角的新野城中，顺路占据桥边的村落。李典很快就会带兵把村子抢去，不要出战，否则会被全歼，消灭两批前来攻城的敌人之后就可以出去了。樊城在西南角，既然是计取，当然要用点战术了。带一队人马（15人以上）和云梯，从樊城左侧城墙登城，即可攻占州府。

火烧新野

◎ **任务：**保护刘备、百姓安全到达樊城。刘备不能阵亡，百姓死亡不能过半。

◎ **战略：**樊城在西南角。先带队下山坡向左，注意要靠边走，引来右边敌军就铁定失败了。杀死阻路的曹仁后，向左与关羽三人会合。路上遇到夏侯敦，为防止被敌兵夹攻，在道路狭窄处消灭他。接着是张飞接应，一同消灭乐进的队伍，进樊城，过关。敌人不会从背后追击，不用担心。

威震长坂

◎ **任务：**找到糜夫人救出幼主。赵云不能阵亡；保护幼主撤退。

◎ **战略：**先向下找到4匹马让士兵骑。虽然据说赵子龙在敌阵中杀得七进七出，但游戏中只有3级的赵云似乎还做不到这点。唯一办法就是快速行军，不理会敌人的围攻，控制队伍少走弯路。到西南角的树林时有剧情。得了少主后向东北角移动，路线是先向右到东南角再向上，被敌人追上就使用武将技“混元”。到长坂桥见到刘备过关。

计取荆州

◎ **任务：**抢在吴军之前占领南郡、彝陵。刘备不能阵亡。

◎ **战略：**向左可找到南郡，联盟的孙权在右下，不必担心他会抢先，曹军会一直攻击他。出来抢村子的是小股敌人，干掉他们后，攻向南郡。南郡左边的城墙比较空，但是城中有些弓兵阻碍登城，多带些弓兵和云梯对付，城内的守兵不是很多，不过最好还是有两队人马，因为另外一城立刻有援兵来夺城，挡住3次就没事了。彝陵屯兵比较多，偷袭还是最好的战术。

扫平四郡

◎ **任务：**占领武陵、长沙、桂阳、零陵。刘备不能阵亡。

◎ **战略：**地图被河道分为4部分，我方城与外界相连的只有城左的一条小道。5分钟后，敌人连续来攻，防守的办法是带领现有的士兵守住城外的小道。行进中的敌人是排成一线的，对付起来要比守城更容易些，不过这样还是要尽快出刀兵。挡住几

次进攻后，过河向左到武陵，从左侧登城偷袭，这时城内的敌人应该已经不多了。有了两座城，后面的战斗就轻松了。

称帝成都

◎ **任务：** 占领所有城市。刘备不能阵亡。

◎ **战略：** 占领巴郡的剧情过后，先把士兵布置在城内，让农民修复破烂的城门，敌方的攻击大概在城门未修好前就会到来。敌人进攻的方式常是登城直接杀刘备，所以遇到敌人来袭时随时注意刘备的安全。进攻主要靠初期的快攻，尽快占领巴郡上方的涪城。如果是在中期进攻的话，即使得到了城，敌人也会派来大批人马夺回。此关村子比较多，不过都在敌城附近，要占据恐怕需费一番功夫了。敌城共3座，除了涪城还有西南角的成都，西北角的雒城。

复仇灭吴

◎ **任务：** 占领所有城市，刘备不能阵亡。

◎ **战略：** 开始时在野外，向右占据旁边的村子后进军彝陵。投石车干掉城头的敌人后，用云梯攻入城内，敌兵不多，州府在靠左的位置。

本关需要走水路，建造出楼船的时间比较长，敌人此时应该也积攒了不少兵力，要取胜的话就得注重研发提升军队属性的科技（从本关开始，翰林院初始等级为2级）。建造兵器坊后才能建造船坞。东北方的建邺是敌人唯一可以造船威胁我方的地方。训练出1队弓兵，乘船前往封锁敌人的船坞。先攻隔河北方的孤城荆州，接着就是建邺，建议从城外登陆，可以免遭围攻。攻城的时候小心来自南边柴桑的敌人援军，这可能是个漫长的过程，耐心点吧。如果攻下了建邺，那么柴桑的兵力也被你消耗得差不多了，稍事休息，一举攻下它。

北伐汉中

灭吴后，诸葛亮七擒七纵蛮王孟获，折服蛮夷平定后方。是时，魏国司马懿兴师伐蜀，刘备御驾亲征，拒曹军于汉中。诸葛亮指挥蜀军夺取3城，矛头直指魏都洛阳。

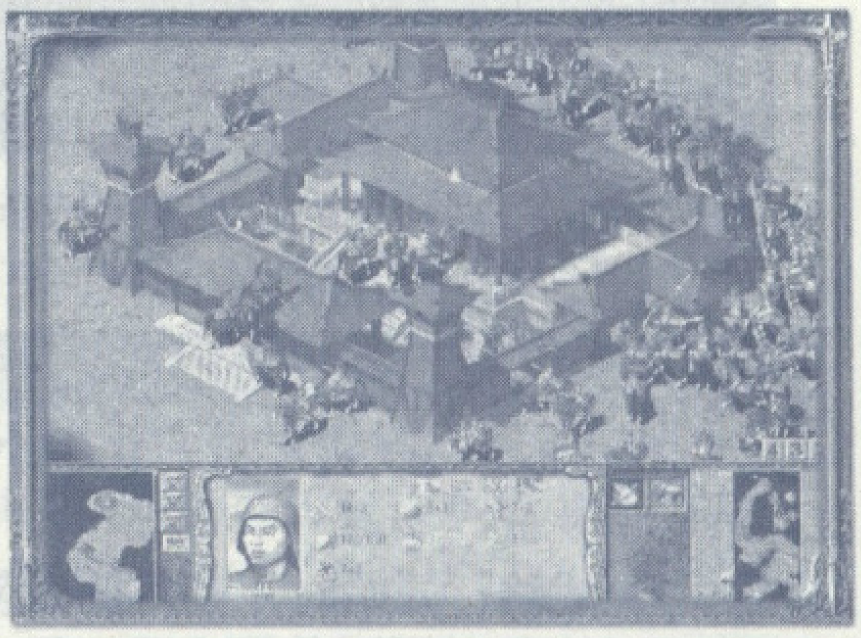
◎ **任务：** 占领所有城市。刘备不能阵亡。

◎ **战略：** 本关地势比较有利，城外有关卡，而且通向外面的道路曲折，防守起来十分方便。把投石车摆在关卡旁就可拒敌于城外。敌人数量不多，出来攻打我方的也只能算作散兵游勇，只是敌城城墙上安插的弓兵多些，出战时需要带几架投石机。敌城共4座，向东北角行进，沿路会遇到3座城，最后的陈仓在西北角。

复兴汉室

◎ **任务：** 占领所有城市，刘备不能阵亡。

◎ **战略：** 这关难度明显高过前面，敌人的进攻一次强过一次。初期的小股敌人就交给5员大将和那几名枪兵应付。同时尽快造出投石车，中期敌人大部队到来时，全依仗它的作用。



做好防止登城的准备，有次进攻敌人是从几个地方同时登城，最好的办法就是在敌人登上城头前，用投石车直接摧毁云梯。这次攻击过后就可以大胆出击了。先攻东边的涵谷，这里相当于要塞。城右的关卡是东部敌人的必经之路，挡住来自东边的敌军后，就着力于攻占西北角的潼关，之后向东边节节推进，攻打敌人剩余的2座城。优势已经在你这边，成王霸业立时可成。

曹操篇

枭雄出世

◎ **任务：** 营救皇甫高，杀死张宝。曹操不能阵亡，皇甫高不能阵亡；进驻曲阳；消灭城外所有黄巾军。

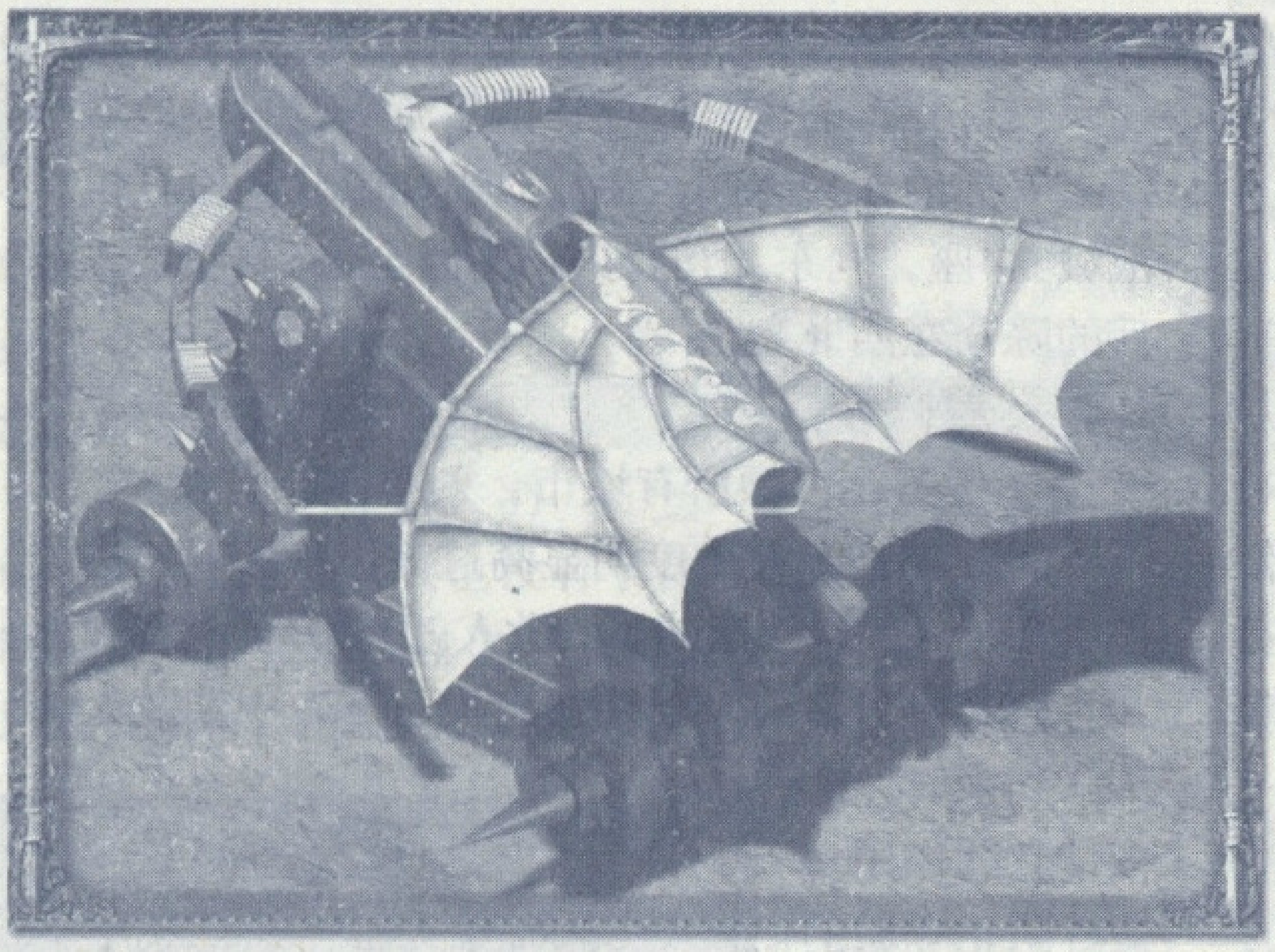
◎ **战略：** 下面皇甫高正与黄巾军交战，直接下去把后面指挥的张宝（身穿道袍的）杀死，救出皇甫高。回头占据上面的村落，带队进入位于东南角的曲阳。黄巾军分布在曲阳北方、西边各一批，西北角有两批，每批约七八人，以现有兵力应该可以完成任务。

义讨董卓

◎ **任务：** 占领洛阳，杀死董卓。曹操不能阵

亡。

◎ **战略：** 洛阳在西南角，通往那里的路上有关卡，造两架投石车随行，除了要用它砸开关卡外，洛阳城头的弓兵也需要用投石车消灭。城内守兵不多，有1队士兵（23人）足以对付。况且还有夏侯敦



等4名大将，收拾董卓应该不成问题。接着攻占州府，州府的位置在城内右侧。

平定山东

◎ **任务：** 占领兖州。曹操不能阵亡；占领濮阳、北海。

◎ **战略：** 开始时，兖州被偷袭的吕布兵拿下，用云梯进城夺回。首批敌人很快就会来，控制弓兵应付，同时不要忘了修理城门。濮阳在西北角，北海在东北角。5个村子是关键，训练2队士兵并投石车可轻取二城。

天子落难

◎ **任务：** 保护汉献帝安全到达许昌。汉献帝不能阵亡，曹操不能阵亡；占领弘农和长安。

◎ **战略：** 马车里的就是汉献帝了。赶快整顿兵马，应付左边来的头一批敌人。向右，接着向下过桥，消灭一批敌人后，就直接向着东南角的许昌快速行进吧。途中敌人太多，不可能一一消灭的，步兵只好当炮灰抵挡敌人了。城内有兵马，对付追兵没有问题。弘农在地图中部靠左的地方，长安在西南角，中途有关卡。出兵时注意，在要道守候的敌兵有很多。

吕布殒命

◎ **任务：** 保护曹操安全到达许昌，曹操不能阵亡；占领宛城和下邳。

◎ **战略：** 曹操遭张绣军伏击，幸得典韦出来相救，不过这也不足以与敌人对抗，快速逃向上方高地的许昌。下邳在东南角，宛城在西南角，东北方是联盟刘备的沛县，但很快就会被吕布占领。本关主要是在初期挡住敌人的疯狂进攻，对付来攻的敌兵时先消灭队中的弓兵，修城门的农夫不能少于4名。

官渡之战

◎ **任务：** 占领黎阳和乌巢。曹操不能阵亡。

◎ **战略：** 开始时就有6员大将和程昱，先一一任命。3分钟后袁绍大军杀到，还是老对策——闭门不出，敌人没有云梯，抵挡住正门的攻击后就容易多了。乌巢在地图中右，黎阳在西北角。夺取5个村子是关键，有6名武将的队伍足可以与敌人的队伍相争。占领乌巢后向上走可看到无人把守的城墙，黎阳右侧城墙空虚。

平定北方

◎ **任务：** 占领冀州、幽州、青州。曹操不能阵亡。

◎ **战略：** 袁氏三兄弟的士兵先后来攻城，这次的进攻没有5个农民是顶不住的。向上走是冀州，青州在地图东侧，幽州在西北角。另外，城内铁矿比较少，在城墙外侧可找到另一个铁矿，但要小心敌人趁这时来袭击。

夺取荆州

◎ **任务：** 保护曹仁安全到达宛城。曹仁不能阵亡；占领樊城、新野和襄阳，曹操不能阵亡。

◎ **战略：** 曹仁因贸然进兵，被关羽夺去樊城，逃回北部中间的宛城。外面敌人比较多，暂时不要出去占村子。过一会儿这些敌人都要来攻城，幸好其中没有弓兵。出城向右，过河向东南行进可找到新野和襄阳。樊城里敌人很多，而且有不少武将，先用投石车消耗他们。

赤壁之战

◎ **任务：** 保护曹操安全到达曹仁处，曹操不能阵亡。

◎ **战略：** 曹仁在地图西北角等候。刘备军草船靠岸卸下一些士兵，以这几员大将的力量勉强可以灭之，文官充当医生，战斗过后可以使用“医疗”

为武将补血。出下面的辕门向下走，找到李典3人，沿着山路渐行，注意是“渐行”，逐个消灭阻路的

敌人。后面还会遇到徐晃等3员武将。走到西北的树林中，把守这里的关羽会放曹操一马，继续向左见到曹仁，过关。

师征西凉

◎ **任务：** 占领所有城市，曹操不能阵亡。

◎ **战略：** 开始时有两座城，带领城外的士兵进右边的弘农，这里是敌人的主要进攻目标，武将配合弓兵防守。弘农左边是渭南和长安二城，汉中在西南角。渭南是通向其他两城的要地，而且附近的村子有3个，尽快夺取后，胜利就不远了。另外，从本关开始翰林院的初始等级为2级。

祁山之战

◎ **任务：** 占领阴平、陈仓、阳平关。司马懿不能阵亡。

◎ **战略：** 调集全部8名弓兵守住门口抵挡初期的攻击，等消灭诸葛亮的队伍后，就可以大胆出击了。陈仓在西北，阴平在西边，西南的是阳平关。这3个城的城墙都很长，适合偷袭战术，备好投石车先干掉城墙上的弓兵，不过城内的守兵数目不少。我方城池也是类似的构造，所以也要谨防敌人偷袭。

淮南之乱

◎ **任务：** 占领颍上、寿春、安丰。司马昭不能阵亡。

◎ **战略：** 也许是因为正在内讧吧，居然没什么敌人来进攻。出去占领所有5个村落，积攒兵力给他们致命一击就行了。东北角是颍上，寿春和安奉在南部。寿春的武将比较多，左边城墙比较空虚，最后攻它直接取占州府，过关。

乐不思蜀

◎ **任务：** 占领成都、绵竹和剑阁。钟会不能阵亡。

◎ **战略：** 开始时带兵出去抢占村落，在城外有一些骑兵，应该可以对付敌人的散兵。除了任务中所要求占领的城外，在我方城池西面还有葭萌、江油两座敌城。地处要道的葭萌是先攻的目标，城内兵力不强，30人左右就可夺取。沿山路向下是剑阁，再向西南行进能找到其余两城。本关耗时较长，所以常有灾难发生，建座寺庙保平安吧。

晋吞东吴

◎ **任务：** 占领江陵、柴桑、庐江、建邺。杜预不能阵亡。

◎ **战略：** 开始时在江陵城前，先用投石车收拾城墙上的敌人，从右边登城夺取州府。行动要快，敌人援兵很快赶到，必须在他们进城前拿下，而且必须保护好几名弓兵用以应付来攻城的敌兵。向东过河是柴桑，接着向西是庐江，从柴桑往东北方是建邺。战术就没什么可说的了，最后一关了，敌人可是倾国的兵力。

孙权篇

霸王出世

◎ **任务：** 杀败张英。孙策不能阵亡；占领曲阿。

◎ **战略：** 沿路走到左边向下，在路口得周瑜相投，继续向下可遇到张英的小股队伍，灭之即可。在地图中部得蒋钦投奔，右边就是曲阿。搭云梯进入城内，集中力量消灭守备的小股敌人，找到州府占领，过关。

威震江东

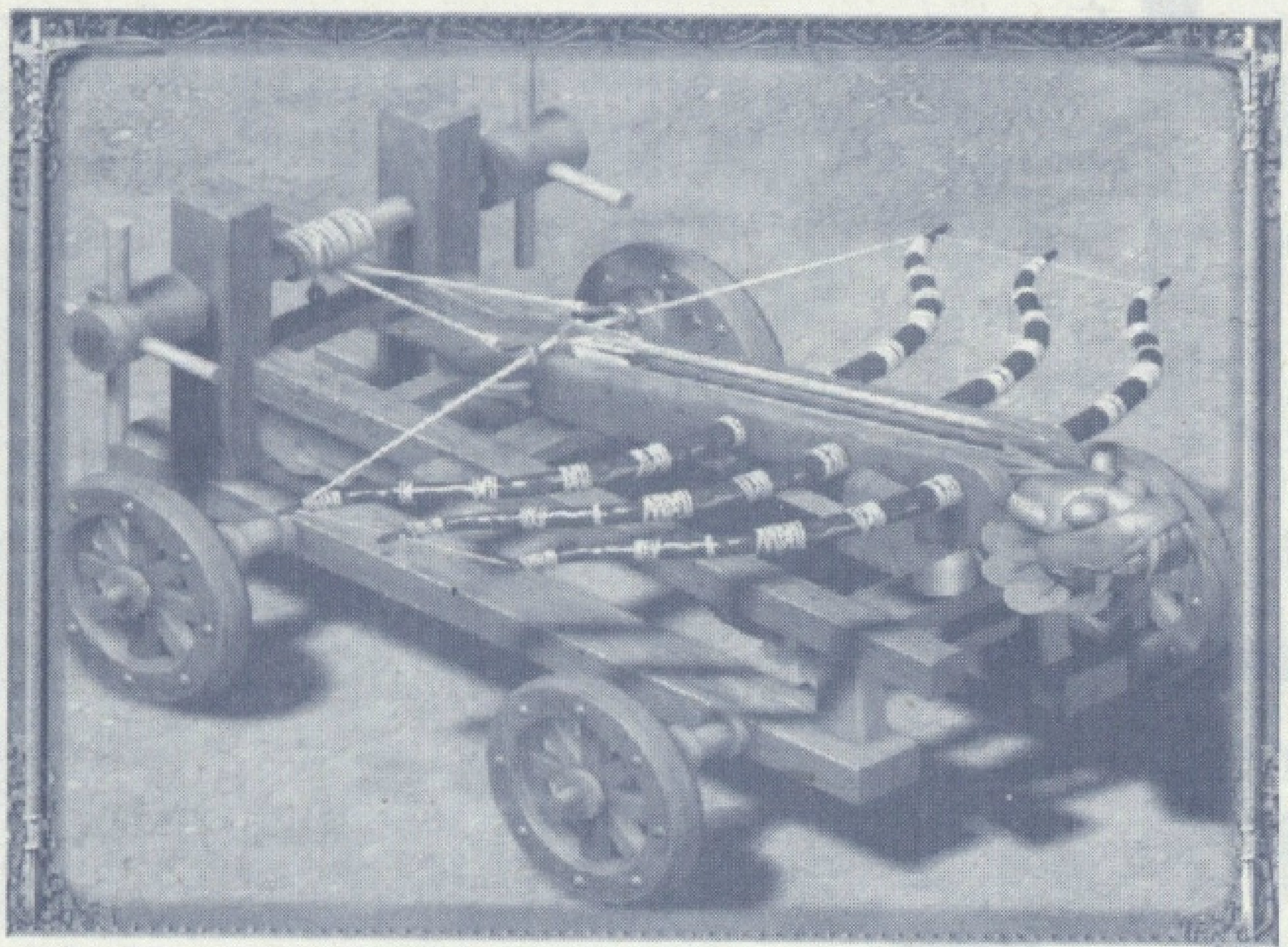
◎ **任务：** 占领泾县，孙策不能阵亡。

◎ **战略：** 留下弓兵守城，其余的人可以出去抢占村落。来攻的敌人连弓兵都没有带，只不过是送

死。消灭两批敌人后，派出弓兵和先前的队伍到西南的泾县，射杀城头的敌人，由武将砸开城门多州府，过关。

平定江南

◎ **任务：** 占领吴郡、会稽，孙策不能阵亡。



◎ **战略：** 吴郡就在南边。先派武将到城西寻找村落，待弓兵消灭敌人一次进攻后，带所有兵力去攻吴郡。之后的事就是屯集兵力，建造船只，不会有敌人来骚扰了。有两队人马时，乘船到西南角的会稽，从城外登陆（城内可登陆的地方小，而且会遭围攻），可轻取。

坐领江东

◎ **任务：** 占领庐江、豫章。孙策不能阵亡。

◎ **战略：** 接续前关在吴郡立足，地图被河道分为3部分，三城各占一块陆地。能占据的只有城外的一座村子。城墙左侧的水域是敌人登陆的好地方，依靠现在的兵力可以勉强支持住几轮的进攻。建造船只时，要在码头旁布置弓兵防备敌人船只的攻击。沿河向南找到靠河的庐江，攻城时要引敌出战，在城内混战比较吃亏，最后占领西北的豫章。别看它周围有3个村子，其实实力还不及庐江。

江夏复仇

◎ **任务：** 占领江夏、沔口；杀死黄祖。孙权不能阵亡。

◎ **战略：** 本关与前关有相似之处，敌人从城左的水域登陆来袭，地形上也是，敌方负责造船的江夏在西南，先去掉这个威胁。但是要多带些士兵，这次敌城可不是孤立的，沔口会派兵来支援。本城附近的3个村子应该足够支付你的开支。沔口在地图中上。

火烧赤壁

◎ **任务：** 消灭所有曹军。孙权不能阵亡；抢先于刘备占领南郡。

◎ **战略：** 西北角所显示的是南郡，既是同盟又是竞争对手的刘备，驻守在东北的江夏，3座城被河道分开。江夏城外只有1座村子，发展速度应该比不过有2个村子的你。如果还是不放心，就派人去强行攻占，刘备也没脾气。攻打南郡时敌人肯定会将所有兵力派来阻拦你，在完成第2个任务的同时前面的任务其实也就完成了。

白衣渡江

◎ **任务：** 占领南郡、麦城、襄阳，吕蒙不能阵亡；杀死关羽。

◎ **战略：** 地图仍被三分，所要夺得的三城都在西侧，东北是曹军的地盘。曹军的樊城实力很差，而且附近有3座村落，先夺之。襄阳与樊城隔河相望，这里的守兵是最强的，有不少的武将，个个都是4级，关羽也在这座城里，没把握的话还是留在最后攻打。麦城在襄阳南方，南郡位于西南角的孤岛上。

火烧连营

◎ **任务：** 占领彝陵，陆逊不能阵亡。

◎ **战略：** 这关相对比较简单，没有敌人前来骚

扰。造出船只后，乘船一直向左可找到彝陵。1队弓兵和1队刀兵的组合就可以攻下，况且还有5名武将。训练速度必须要快，让敌人造出投石车就麻烦了。

计赚曹休

◎ **任务：** 保护周鲂安全到达宛城，周鲂不能阵亡；占领寿春，陆逊不能阵亡。

◎ **战略：** 宛城在东南角，先向上，再向右走到

尽头过河，转向下一直到宛城。这样可以沿途占到3个村落。遇到敌人时让亲随士兵拖住他们。这关要快，训练10个弓兵和10个刀兵就可以出击了。射杀城头的敌方弓

兵，引敌兵出城来战，以你目前的操控水平取胜不难。

夺取河北

◎ **任务：** 占领冀州、青州、兖州，陆逊不能阵亡。

◎ **战略：** 带所有兵力出城，向左移动，消灭小股弓兵以后，沿路到兖州攻城，有6员大将在队伍中就可以轻易夺取。青州在东，冀州在北。

挺进巴蜀

◎ **任务：** 占领永安、临江、涪陵，陆逊不能阵亡。

◎ **战略：** 开始时所有的楼船很快会被敌人的船只击毁，抵挡也是白费力气。船坞是不用建造的，尽快训练士兵去占领同在一块陆地上的永安和涪陵。涪陵居左，永安居上，两座城内都有船坞，临江在隔河的西北。

鏖战天府

◎ **任务：** 占领所有城市，陆逊不能阵亡。

◎ **战略：** 敌城共4座，西北角江油，北方巴郡，东北汉中，西边成都。虽然有河，但是不能水战。初期保住城西的两座村子，其它的村子不要去想了，敌兵很多，出城搞不好还可能全军覆没。敌城中的守兵可以说极少，等候敌人来攻城消耗他们的军力，随后出兵就行了。

横扫西域

◎ **任务：** 占领安定、长安、弘农，陆逊不能阵亡。

◎ **战略：** 出去占据城外左右的两个村落后，返回城内。来攻的敌兵数量不多，但是会从城墙左侧偷袭，类似的攻击相隔很长时间后还会继续，不过那时你已经足够强大了。像前关一样，敌人没有后劲，攻城战比较简单。东北弘农，西北安定，中部长安。

铁壁合围

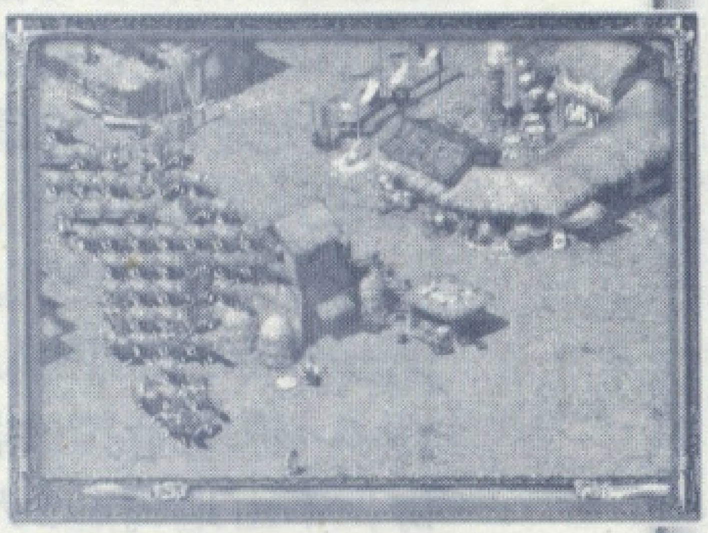
◎ **任务：** 占领所有城市，孙权不能阵亡。

◎ **战略：** 我方分为东西两军，分占两座城。开始时敌人又是如常地猛攻，尤其是寿春遭受的攻击，没有6个农民修理是守不住城门的。敌方许昌兵力较弱，两队士兵可攻下，出战时最好把两座城中的6名武将齐集起来。洛阳、陈留中的武将都是5级，兵力不够不要冒进，两座城中的敌人都是闭关不出，有足够的时间来增强实力。

后记

由于时间关系，以上内容均参照“普通”级别而写。如果选择“困难”级别中的一方通关，会在难度级别中增加一个“极难”等级，有兴趣的玩家可以试试。

说实话，玩过《傲世三国》后，感觉并不像预期的那样好，一些不足之处比如：兵种太少，战斗过于单一，剧情关卡也缺乏创意，游戏发布前宣称的特色没能很好地表现。但毕竟就算是经典游戏，初作也并不都是非常优秀的。《傲世三国》仍称得上是目前非常出色的国产游戏，尤其是一直困扰国产游戏的BUG问题得到了很好的解决，



至少到目前我还没有发现任何可称之为BUG的地方，图像方面也有上佳的表现。这款游戏还是值得玩家寄予更多希望的，我们期待着资料片的发布。

● **河北 柱子**

85

制作	傲世工作室
发行	目标软件
载体	CD×2
类型	即时战略
语言	中文
环境	WIN95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

在经历了Ⅰ代的亚特兰蒂斯之旅，Ⅱ代的西安匕首之旅，解开了Ⅲ代的南极外星陨石之谜，并安全返回后，我们的女探险家劳拉·克劳馥最终在Ⅳ代的埃及大金字塔旁的霍露斯神殿中，被巨石封在了庙里。劳拉的尸体还没有被找到，天上下着小雨，劳拉的葬礼已经结束了，她的纪念像下摆着大大小小的花圈，墓志铭是“劳拉·克劳馥，过去和将来的冒险家”。当最后两个来宾——劳拉的父母也离开后，劳拉忠实的管家怀着沉痛的心情走向前来接他的轿车，车上的人是劳拉的家庭牧师邓斯坦神父。在车上，看着电视里关于劳拉去世的报道，两人又谈到了劳拉……

邓斯坦：“真是悲伤的一天啊，温斯顿。”

温斯顿：“她会永远活在我们心里的。”

邓斯坦：“是啊，温斯顿，希望这仅仅是个纪念仪式，我想冯·克劳伊会从埃及给我们带来消息的。”

温斯顿：“我们都在祈祷，希望她能活着回到我们身边。我很担心冯·克劳伊，他满怀希望去进行发掘，恐怕最终还是会面对残酷的现实。”

邓斯坦：“唉，确实是啊。”

到家后，两人会同劳拉的好友Jean Yves，来到劳拉的收藏室。看到屋内的宝物，不由地勾起3人对劳拉冒险经历的回忆……

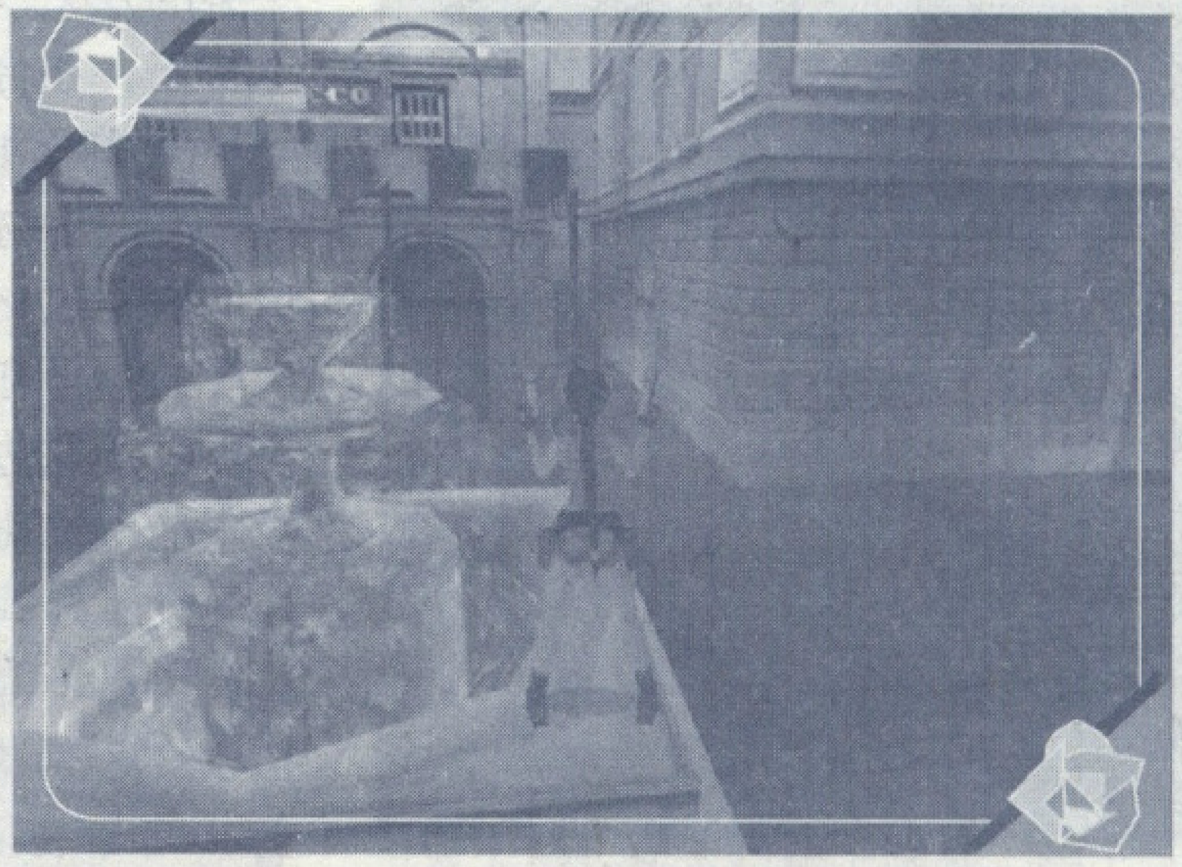
第一关 Streets Of Rome

温斯顿从桌上拿起1块宝石，回想起劳拉在罗马歌剧院内身穿晚礼服正在看歌剧，被拉尔森和皮埃尔从背后叫回头。皮埃尔从身上摸出1块宝石卖给劳拉，劳拉发现是赝品，愤怒地追到了大街上。

先向左转进入一间有叉车的房间，爬上叉车房的箱子抓上平台沿，跳到对面的平台，沿通道向里走，来到另一间大屋子。先跳到对面的铁架顶上，再跳到中间的横梁上，看见屋内侧的墙上有梯子，跳过去，爬进上面的通道，下地，扳下开关，打开铁门，进入下1间屋子。下面有不少叉车，走到底，爬上箱子，跳到对面平台上，平台中间有1个大池子，果断地跳下水，沿通道游入另一房间的水池（水池底部可游入，上岸补给弹药），上岸。一路前行走到另一屋，屋子里有1根钢索，这根钢索现在不一定要走，从下面也可以到对面，但劳拉可以先热热身，以后的路上这种钢索很多，操作非常简单，空手走到那根钢索前按Ctrl键就行，走的时候如果身子朝左偏，就按右，朝右偏就按左，掉下去也只是少点血。钢索下面有1个房间，可去里面的架上搜索一番，最里面的架子可以向里推一格，进内，从架子上搜到1朵黄玫瑰（秘密1）。走过钢索后就可扳开开关，从里面回到那间有叉车的屋子，回到大街上。

一路向前走，来到中央有喷水池的十字路口，消灭1只狗，向右进小巷深处，从洞中按下开关，顺着画面提示找到另一处开关，打开它，避开吸血蛾，回身发现有1块石头已从墙上弹出。爬上石头上2楼，沿着路向前走。这里有条路向下，路旁的窗台上有3扇玻璃窗，最后的窗子可打碎，跳到对面的屋子拿到1把金钥匙。回至向下的道路，沿道路走，消灭狗，到尽头有一开关，扳开它回到喷水池边，用刚拿到的金钥匙打开左边的门。向里面走进，先从左边的道路尽头捡起1把花园的门圈，再从右面的通道上2楼，发现拉尔森在对面，对着他开枪，打跑他后，再来温习一遍走钢索。下地后出门，拉开一开关（无用），先向左进入一通道，一路到底，在门旁捡起1把左轮手枪。推开大门，在有很多酒桶的房间捡起瞄准器，和左轮手枪组合成瞄准枪后，瞄准射开里屋的锁，捡起里面的第2把花园门圈（小心爬出的老鼠）。一路返回，找到花园大门上的两个门圈，用2把门圈打开左边花园的大门。从里面进去后，发现有一面石壁，上面有个3头的石龙，下面有4个石座，劳拉将身上的Mercury Stone嵌入一个石座。从边上的通道上2楼，看到1口钟，用瞄准枪射向大钟，震碎钟左面的1扇劣质门。跳过去按下开关，回身进入钟下刚打开的门，进去看到屋里有2个石台，台上有2只乌鸦。先跑到左边的回廊上，找到1个开关，打开后，左边的乌鸦成了白鸽，

跑过去转动白鸽，再跑到右边的2楼，挂在平台右边边缘，移到左边，上去，拉下开关，使第2只乌鸦变成白鸽。再下楼转动第2只白鸽，出房间回到下面拿到左轮枪之前的左手房间，在柜子里拿到一朵黄玫瑰（秘密2），再跑到刚才震碎劣质门跳过去的房间拿到一朵黄玫瑰（秘密3）。回到钟楼下面，在中间的通道中找到了Saturn Symbol。



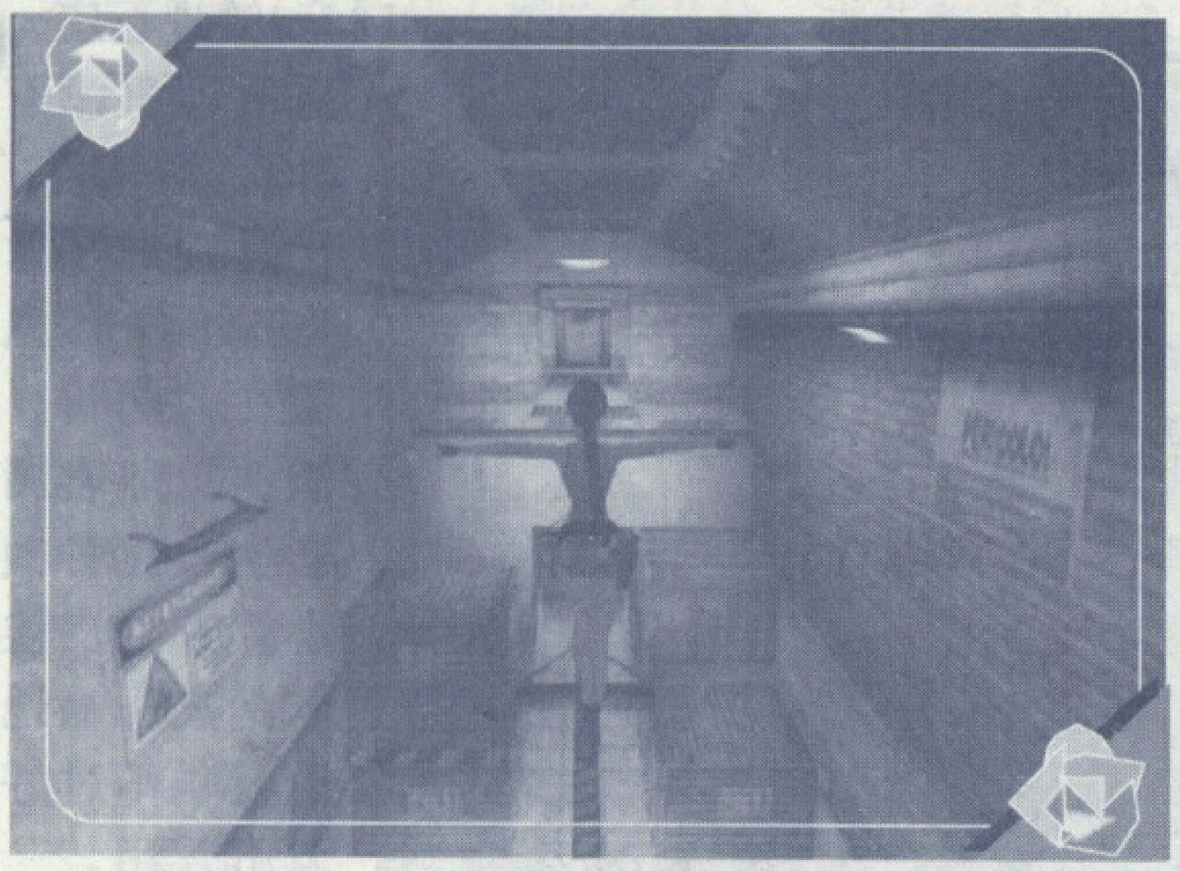
劳拉回到3头的石龙前，警觉地查看着四周，这时皮埃尔从墙后走出来，劳拉连忙拔枪对准他。皮埃尔却显得很平静："嗨，劳拉，别这样，我们是朋友嘛。"说完打了一个响指，劳拉身后立即多了个拉尔森，他拔枪指向劳拉的头："非常抱歉，小姐，如果你不想挨枪子的话最好别动。"劳拉被推到皮埃尔面前，皮埃尔开口了："请给我第2块石头，克劳馥小姐。""你来拿吧。"劳拉的回答非常简单。皮埃尔装出一副苦恼的样子："喔，在晚上做这样的事需要浪费一点时间。拉尔森，要是你愿意的话，去搜她的身。"拉尔森也装作懒洋洋的样子回答："噢，如果我没有更好的工作可做的话。"然后把手放到劳拉的腿上。面对拉尔森非分的举动，劳拉只是平静地说："你为什么不到背包里找找？"拉尔森果然中计，转去摘劳拉的背包，说时迟那时快，劳拉忽然转身一膝盖顶在拉尔森的小腹上，拉尔森疼得跌倒在地。皮埃尔被激怒了："够了，够了！我对你幼稚举动的忍耐是有限度的！给我石头，克劳馥小姐！！"劳拉从背包里取出Saturn Symbol："皮埃

尔，要是你把它镶上，相信我，你得到的会比你希望的多得多。"拉尔森在一边冷笑："哦，是吗，那我来把它镶上去。""那将是你做的最愚蠢的举动，这是个忠告，我想你会明白的。"皮埃尔听了颇有些不安，但拉尔森不管这套，他把Saturn Symbol镶进石座，看看似乎没有什么事发生，于是他耸了耸肩做了个鬼脸："啊哈！表演得非常精彩啊，克劳馥小姐。"皮埃尔幸灾乐祸地说："不过好象不管用。""那咱们等着瞧吧。"这时大地颤抖起来，伴随着爆炸，一个光球飞了过来，拉尔森的手脚忽然着火燃烧。劳拉摇摇头："别说我没警告你们。"皮埃尔好不容易帮助拉尔森把身上的火扑灭："这是怎么回事？我们应该怎么做？""按一般的规律来看，你得赶快装好下一个符印。""下一个？""如果我没记错的话，过一段时间还没有放进另两块石头，就会'砰'的一声。"劳拉做了一个爆炸的手势："如果我是你，就会撒开你那两条细腿，带上那个牛仔有多快跑多快地离开这里。好自为之吧！"

第二关 Trajan's markets

劳拉在起点处先进入右边的屋子蹲下射碎木箱，得到铁撬，再走进左边的屋子射碎木箱，得到瞄准器。出门向前撬开右边最后1屋的铁门，进入，爬上高台，从高台上走过铁索，跳到对面，沿房顶一路跳跃下来，到另一场景，中间有1屋，内屋被1巨石挡住，旁边有1个齿轮组，但两个齿轮的高度看来有些问题。在底楼搜索一番，没有收获，发现中间有1处墙可攀上去，爬到高处屋顶。先跳跃至附近的1间屋里，拉动3次绳索，使2个齿轮高度相齐平，再跳跃至另一头的屋子，拉动绳子，使齿轮转动，令下屋的巨石让路。下屋顶，先从院中一刚打碎的地板下去，可以拿到1朵黄玫瑰（秘密4），返回巨石屋，再从巨石的左边通道爬上，进去用铁撬撬下一枚金币，回身来到巨石里屋的神像前，放入金币，使屋外对面的1扇门打开。跑进那扇门，左拐前进，一直走到1个水池，游过水池上岸，进内屋，里面有1个双眼放电的罗马武士头像怪物。被它的发射激光的双眼扫到可就面目全非了，聪明的劳拉发现

这个怪物每喷射一束光就会有一个空档。趁这功夫，劳拉掏出左轮枪，快速瞄准怪物的宝石双眼，



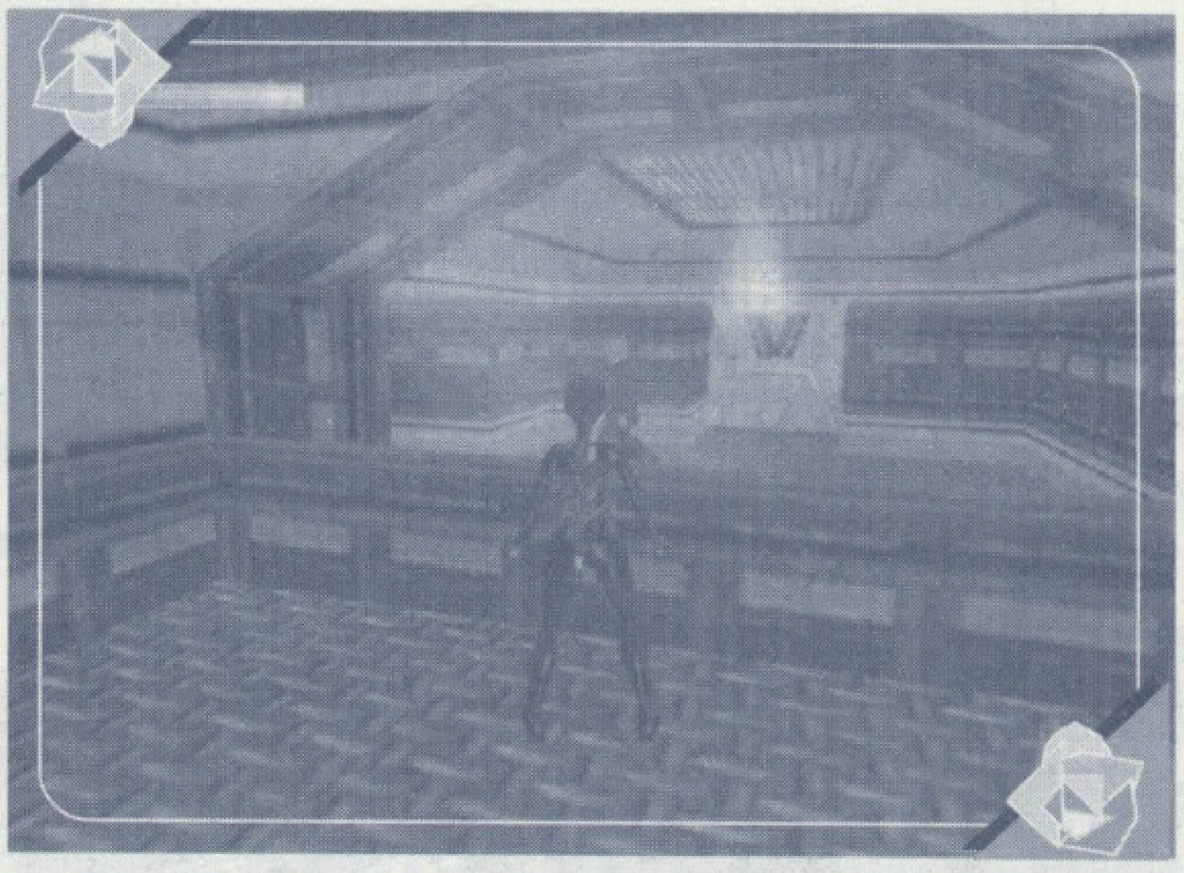
消灭怪物，拿到Mars Symbol。进入里屋，爬上高处找到1朵黄玫瑰（秘密5），拉开怪物屋子的1块地板（很特别的地方），下去，来到下水道，从下水道池子中间游入1间屋子，撬到Valve Wheel。然后回到刚才拿到黄玫瑰的房间，在墙上突出的地方装上Valve Wheel，转动它，使下水道的1处水流变慢。回到刚才的下水道，游入水底通道，游到底，浮上水面上岸，转动圆形转盘，然后下水，回游至刚才水流很急的风扇区右边的通道。一直向前游上岸，马上捡起散弹枪，消灭复活的黄金武士后，身后的彩色玻璃窗碎了，从窗外回到消灭双眼怪之前的水池处，从下面的通道游进，得到Venus Symbol。游上岸后出门遇见拉尔森，两人一阵枪战后，拉尔森受伤倒下了，面对着劳拉仍不罢休。劳拉突然发现拉尔森身后的3头的石龙开始复活，于是好心地叫拉尔森赶紧走开。拉尔森不信，结果被复活的石龙咬死。劳拉只好苦苦地和3头的石龙（现在应该叫火龙）决战。方法很多，不断地前跳、后翻、侧跳，边跳边开火。打一阵后可躲进旁边通道Save一下，出来再开火，一直到3头的火龙消灭为止。将两个Symbol装在门上石座上，开启大门。进去跳过几个石台，在拿宝石时，中了脚下的陷阱后下滑过关（秘密6在消灭复活的黄金武士后，先别下水池拿Venus Symbol，回到外面1房间以前关着的小花园里拿到它）。

第三关 The Colosseum

掉进陷阱里的劳拉，一直向前走，右边的石壁上有1处有环的石块，可推进去找到一朵黄玫瑰（秘密7）。沿通道前进时，地板开始掉落，赶紧加速向前跑，跳到房间里，挂到边缘，左边下方可以爬人。在洞里按下1个开关，回到上面的房间里，滑到下面的房间，有1只饿得正慌的狮子，射杀后，按下一旁的开关，打开另一边的门，射杀另1只狮子。爬上梯子，在台子上拿起Genstone Piece后出去。

先跑上坡，按下旁边的开关，再跑上坡去，消灭所有的生物，在最上面1间房间里找到乌兹枪。下坡向右通过1个唯一的出路来到1个大洞穴里，这个大厅的中间有1个圆盘台，中央有个小孔，看来里面有古怪，左边下方有一根拉索，从圆盘台左侧跳到拉索前，拉动拉索3下，发现圆盘台中央小孔上的石柱上升了，找到了上去的路。等劳拉爬到圆台时，石柱早已下降了，劳拉恍然大悟，原来这是个计时拉索。于是跳回拉索处，拉3下后飞快地跳下，爬上，终于在石柱没下降前拿到另一半Genstone Piece，对面的门在接近时就开了。一进门就掉进了陷阱，幸好眼明手快的劳拉即时出手，抓住了边缘，但皮埃尔出现，想把劳拉踩下深渊，不料风水轮流转，得意忘形的他和劳拉鬼使神差地换了一个位置，掉下了深渊。

劳拉叹了口气，先从右边回到外面，走老路回到掉下的陷井前，跳到对面房间拿到一朵黄玫瑰（秘密8）。跳下陷阱，从左边进去，将两块



Genstone Piece组合后嵌入门的底座，地板碎了，马上两个反身跳落在一块平台上，右跳到低处，抓住边缘挂下，左移到尽头落地，进入下一间屋子。爬上石头来到上层，用左轮枪消灭狮子和武士后，捡起1把钥匙。用钥匙开门后，进屋消灭1罗马武士，进入墙上的洞中拿到另1把钥匙，拿着它来到屋外，开门后滑下坡，看见了那块宝石，用撬棒撬下宝石（秘密9在宝石对面的平台尽头，爬进拿到）。

第四关 The Base

拿在手中观察着宝石的温斯顿、Lean Yves和

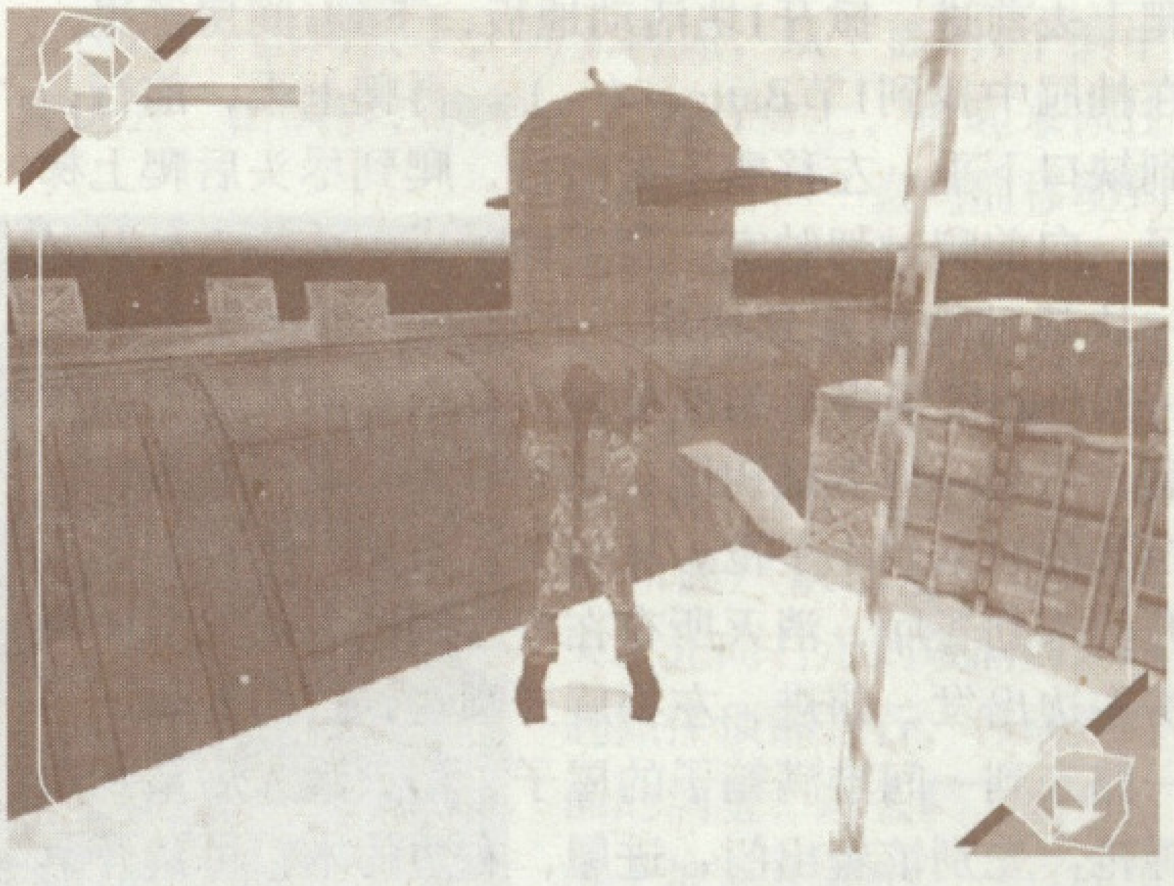
Dunstan神父坐在火炉旁，温斯顿把宝石放回桌上。3人的目光不由转到身后的一幅潜艇画像上。Jean Yves向大家介绍了关于这艘潜艇的经历，那是在二战时期，这艘被盟军击中的潜艇上装着重要的货物。那是1支命运的长矛，是耶和华受难时刺进他身体的矛，具有某种神秘的力量。那艘潜艇沉在海底，通信系统毁坏，一帮人聚集在通讯装置旁，焦急地等待着，身后货仓中的1只箱子发出声音，开始震动……刚接通信号兴奋的士兵被身后的神秘光芒惊得胡乱开枪，长官试图阻止他们，但子弹打中了

鱼雷，海底发出强烈的光芒后一片漆黑。

劳拉和Jean Yves发现在俄罗斯的海军基地中有强烈的信号发出，两人躲到屋檐上，看到潜艇舰长正在和那个租用他的核潜艇的神秘人谈话。

神秘人："叫你的人滚，这简直是敲诈，我绝不会把钱付给如此无能的家伙。"舰长："米加尔洛夫先生，您别忘了，我仍然是舰长，请您说话时保持尊重。"米加尔洛夫回敬道："当你接收我为使用这艘潜艇而给你的贿赂时，你就已经受雇于我了，你必须毫无怨言地执行我的命令。"舰长寸步不让："除非我的人能够像我们当初约定那样得到足够的面包，否则我不会为你做任何事。"米加尔洛夫极力挤出笑容来打圆场:"哈哈，放松点，我的朋友，我们是捆在一根绳上的蚂蚱。"舰长嘟哝着："该死的黑手党徒！"然后转身叫来他的手下："罗斯切夫，赶快把箱子装好，我们的新指挥官希望提高效率。"船员们立刻通过一个斜板把箱子送到潜艇里，舰长和米加尔洛夫爬上指挥塔准备进入潜艇。米加尔洛夫忽然转身对舰长说："您提拔我为指挥官我感到非常荣幸，那么，我是否也能在指挥室拥有一席之地呢？"看到这里，劳拉和Jean Yves商量了一下后，便潜入了俄军基地。

劳拉先跑下楼，来到1个堆满木箱的仓库，打开一旁的铁柜找到银钥匙，打开仓库里1扇有锁孔的门，上楼掏枪解决掉两名俄军士兵后得到1张Swipe。从柜子里拿到乌兹枪，下楼回到那个仓库，控制室里有个家伙正操纵着机械爪砸向劳拉，这对于身手敏捷的劳拉根本算不了什么。用Swipe Card打开离拿到银钥匙的铁柜远一点的刷片门，进去后消灭狗，打碎歪斜的通风窗，拿到一朵黄玫瑰（秘密10）。然后返回，在离铁柜近一点的门上用卡打开，跑上楼，从2楼平台缺口沿箱子跳到对面的2楼（小心被铁爪砸到），按下开关进入控制室，消灭那个操纵铁爪的家伙后，自己来过一把瘾，操纵铁爪砸破下方一面墙，下楼跑进对面的通道，出现两条路。向左消灭2个士兵后来到基地的外面，外面正下着大雪，从木箱爬上高处，跳上远处的箱子拿到1朵黄玫瑰（秘密11）。旁边的发电机房可用卡刷开进入，消灭士兵后拿到银钥匙，发现发电机少了1路保险丝。先回到里面的通道，向右跑上2楼，用钥匙开门后，偷听两个军官谈话，谈话结束后两人上了潜艇。劳拉等他们走了以后，下2楼，刷片进入澡堂，消灭狗后，翻柜子找到左轮枪和黄色保险丝。浴室里有一块地板和其它地板不同，搬开它下去，沿着通道七拐八拐地游进去，上岸可拿到一朵黄玫瑰（秘密12）。回到浴室按下开关后出门，从对门出去回发电机房，装上保险丝后，到旁边的房间里



拉下开关。外面的箱子位置变了，出去爬上箱子跳到潜艇顶上，解决掉两个敌人后溜进潜艇内部。

第五关 The Submarine

劳拉在潜艇甲板上"着陆"，转身藏到箱子后面，她敲动箱子发出的声音吸引了一名水手的注意，趁着水手四处寻找声音的来源之际，劳拉从他身后出现，将他打晕过去。劳拉沿着送货的斜坡跑进货舱，门在身后关上了。劳拉看看四周："经济

舱啊”（看来她平时坐的都是头等舱^-^），说完后她坐下来准备休息一下。不久舱门的方向一阵响动，劳拉还没来得及藏起来，货舱门就被打开了，舰长和他的部下走了进来，枪口之下，劳拉只好束手就擒。舰长把劳拉暂时关在船员休息室里，她的武器也给搜走了（古墓系列Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ代都要被抓，就Ⅳ代得以幸免）。

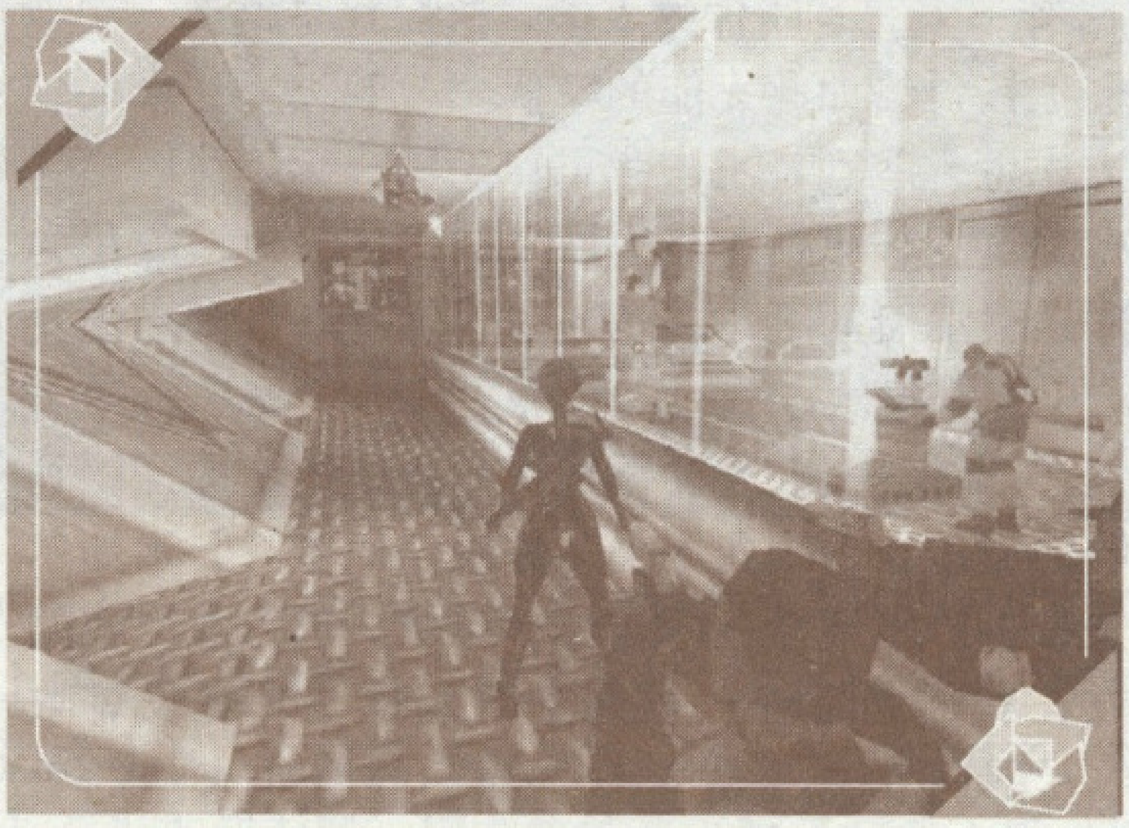
劳拉在房间里的箱子架旁扳下一根铁棒当作撬棒用，用它撬开角落的铁板，钻进通风口，到底后爬上梯子，进前到缺口处下垂，爬到下面的通道，进去找到黄玫瑰（秘密13），再爬回上面，一直前

进，爬上梯子，前进，在缺口处下垂，左移过去，爬上去前进。掀开1块活动地板，下到1间房子里，在抽屉中找到1节Battery（-）。再爬上去，前行，到缺口下垂，左移爬上去前行，爬到尽头后爬上梯子，向前爬过驾驶室。爬下梯子后再前行，掀开另一块活动地板来到伙房。下地后悄悄地走近厨师（按Shift键慢慢走到他身后），拿出撬棒打晕厨师后，得到一把青铜钥匙，用它打开一旁的储藏室，拉开抽屉拿到小手枪。从柜架上拿到一把银钥匙，开门来到餐厅，消灭所有在餐厅的敌人。然后向厨房左边出发，前进，左拐旋开圆盘，进门上梯子，一路来到一间堆满箱子的屋子，消灭敌人后拿到散弹枪。先别忙着出门，进屋，右边的木箱可撬开拿到一朵黄玫瑰（秘密14），在1只箱子的顶部可找到水中呼吸器。返回餐厅后，旋开一边的圆盘开门出去，到右边的房间，爬上木箱，拉下头顶上的铁板（靠旁边柜子的那一边）爬上去，通过通风口来到另一个房间，中途有1处可站起来，跳上去拿到黄玫瑰（秘密15）。拉开抽屉拿到另一节Battery（+），出门前进，爬下梯子，旋开圆形盘阀门，通过鱼雷舱爬上梯子，来到了下面的放潜水服的房间。打开所有舱门，消灭所有敌人，拿到潜水服的控制器，

将它和水中呼吸器组合，放在一间房间中没有封闭的潜水服上，再把两节Battery（+）（-）组合后放在潜水服上，穿起潜水服，从舱门中下水。

第六关 Deepsea Dive

这关是潜水关，很短，劳拉可以在水里不用担心缺氧了。穿上金属潜水衣，可以在海里四处观赏一下，但是得小心小型潜水器，它会发射飞弹。一直向前游，找到那艘沉睡已久的德国潜艇，由旁边的小洞穴进入可以找到1朵黄玫瑰（仔细找秘密16）。游出洞穴，再四处转转，游入礁石间的1个通道，向右一直游，游到中央有1大孔的地方。从孔里钻入，一直钻进几个洞，就可以找到那只令德国潜艇沉没的装有命运长矛的箱子。（建议在游到可以

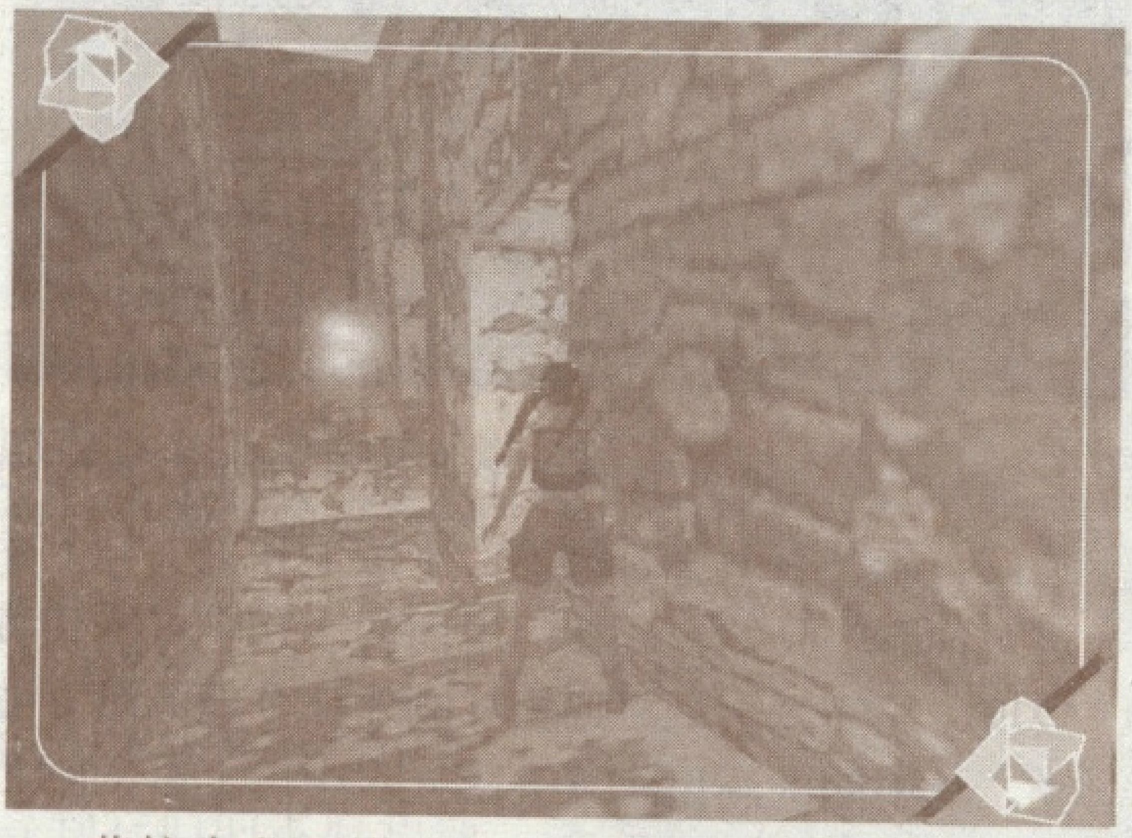


看到命运长矛的箱子前先Save一下）从箱子里拿到长矛的劳拉，被掉下来的铁管砸坏了潜水服，因此得在氧气用光前回到俄罗斯的潜艇。这对于在谜宫里转惯了的劳拉来说还是难不倒的，经过一番生死时速，劳拉终于潜回了俄潜艇。

第七关 Sinking Submarine

劳拉脱下潜水服，没想到米加尔洛夫和他的爪

牙们早就等在准备室里，并以武力逼劳拉交出命运之矛，劳拉只好照办，同时也警告米加尔洛夫，不要忽视命运之矛的力量，但米加尔洛夫完全把她的话当作耳边风，命令他的手下将劳拉装进鱼雷发射管扔到海里去。劳拉刚走出准备室，身后就传来米加尔洛夫的惨叫，回头一看，只见米加尔洛夫浮在半空之中，各种颜色的闪电相继穿过他的身体，紧接着就是一阵猛烈的爆炸。潜艇内燃起了大火，水慢慢地浸入艇内，潜艇一边着火，一边下沉……



劳拉先爬下梯子经过鱼雷舱，爬上梯子，跳过着火的地方，左拐进屋子，从架子上拿到乌兹枪，再向左跳过着火的地方来到餐厅前。突然1根断了的电线垂下地，令地上的水也带了电，看来只好从桌子上一路跳跃了。跳到对面出口，一路前行，解决掉敌人后得到1张卡，跳回到餐厅，从刚才着火的地方跳回去，用刚得到的卡片打开左边的门。前进，爬上梯子，来到驾驶室，旋开圆盘进去，从垂死的军官处拿到银钥匙。回到驾驶室，跳上桌子后击碎头顶上的铁板，爬进通风管，一路前行，来到一间屋子跳下去。跳起按下墙上的开关后，切断了电线的电源，再爬回驾驶室。出去，右边有个大厅，刚才水中有电，现在进去可拿到1把左轮枪和1瓶氮气。出门，爬下梯子，找到1处锁着的门，用银钥匙开门进到1间大会议厅。一阵搜索后，找到了1瓶氧气。消灭两个闻风赶来的敌人后，拿到1把钥匙，在厨房可拿到一朵黄玫瑰（秘密17）。拿钥匙到刚才拉下电源开关的房间，开启里屋可从抽屉中拿到黄玫瑰（秘密18）。回到驾驶舱，进入奄奄一息的军官所在的屋子，爬上梯子，装上氮气和氧气，想到了下面的军官，便下楼劝军官一起逃生，但军官不肯，他要和潜艇共存亡。劳拉只好自己爬上救生舱，向军官道别后，离开了潜艇，潜艇沉没了……

劳拉孤身一人浮出海面，被快艇中的Jean Yves救起……

Jean Yves站起来看着窗外的大雨敲打着玻璃，窗外的闪电使屋内的灯都灭了，温斯顿从座位上站起来去拿蜡烛。邓斯坦神父看着窗外漆黑的夜晚，想起了劳拉的少女时代和自己去温斯顿的老家去作客时所发生的一件事……

第八关 Gallows Tree

小劳拉在外面玩时被雨淋湿，正想换衣服，被邓斯坦神父叫出去。邓斯坦发现附近的1座小岛上有鬼魂的传说，决定去调查一下，小劳拉苦苦地恳求带她一起去，但被神父拒绝。小劳拉趁神父和温斯顿在外面谈天时，偷偷地从房间里溜出去，躲到了船上，和神父一起乘船到了那座小岛上。

劳拉先想办法跳到对面的一块突出的青兰色石头上，然后跳起来抓住上面的裂缝左移到尽头落地（下方的洞中有黄玫瑰，可以在下面一块突出的石头前助跑加前滚翻跳进拿到，秘密19）。向右边劳拉跳上1块石头，滑下坡时跳起抓住对面的边缘，向右移过1个拐角放手，马上再抓，从下面的1个洞中爬进去。出洞后，爬到右边的石台上，跳起来抓住顶部岩石，一直向前移动到尽头。进洞，滑下坡，来到另一场景：枯藤、老树、晚霞、古井、火堆、绞架，雷电交加，僵尸鬼在树上。劳拉和僵尸谈话后，僵尸消失。先向右走到矮洞前。跳起抓住顶部岩石，移动到对面的洞里，进去爬上高台，滑下坡落在井中。一直向里游，直到上岸，有1间小屋，但门关着进不去。跳到屋右侧的坡上，下滑时跳起落在屋旁的台阶上。爬进矮洞，进入屋子，在屋子里的抽屉中搜到1根橡皮筋，然后回到小屋前，跳到另一侧的水里，走过矮洞回到和僵尸鬼谈话处。找到角落一处低矮的洞穴，爬进去（洞穴左边的高台上有秘密20）。前行出洞，在岩石下的洞中找到1个叉子。跳抓到上一层，发现有个通道被木条封住了，往里一看，见洞

里有1只钟被铁链子拴在了高处。劳拉想了想，将叉子和橡皮筋组合成1把皮弹弓，向里射，正好射断了铁链，使大钟“当”的一声掉在了地上，把门口的木条震碎了。进去捡起1个类似火把的铁棒子（不是火把哦）。钻进地洞，前行，出地洞后，发现来到了1处有很多洞穴的地方。洞穴里有很多棺木，出地洞，在旁边屋子里的石棺旁可捡到干火把。向坡上前进，在1间屋子里有烧着的火把，可拿出火把点燃它，也可以不点。出屋子向右跑到坡顶，有个洞，下去前进，一直向里走，看到有1处地方有燃着的火把（向右下去小心地走过尖刀可找到黄玫瑰，秘密21）。一直向前走，右转来到1个房间，房间的中央顶上有1株象蜘蛛似的草，上去用点燃了的火把烧掉它，掉下1颗红心。

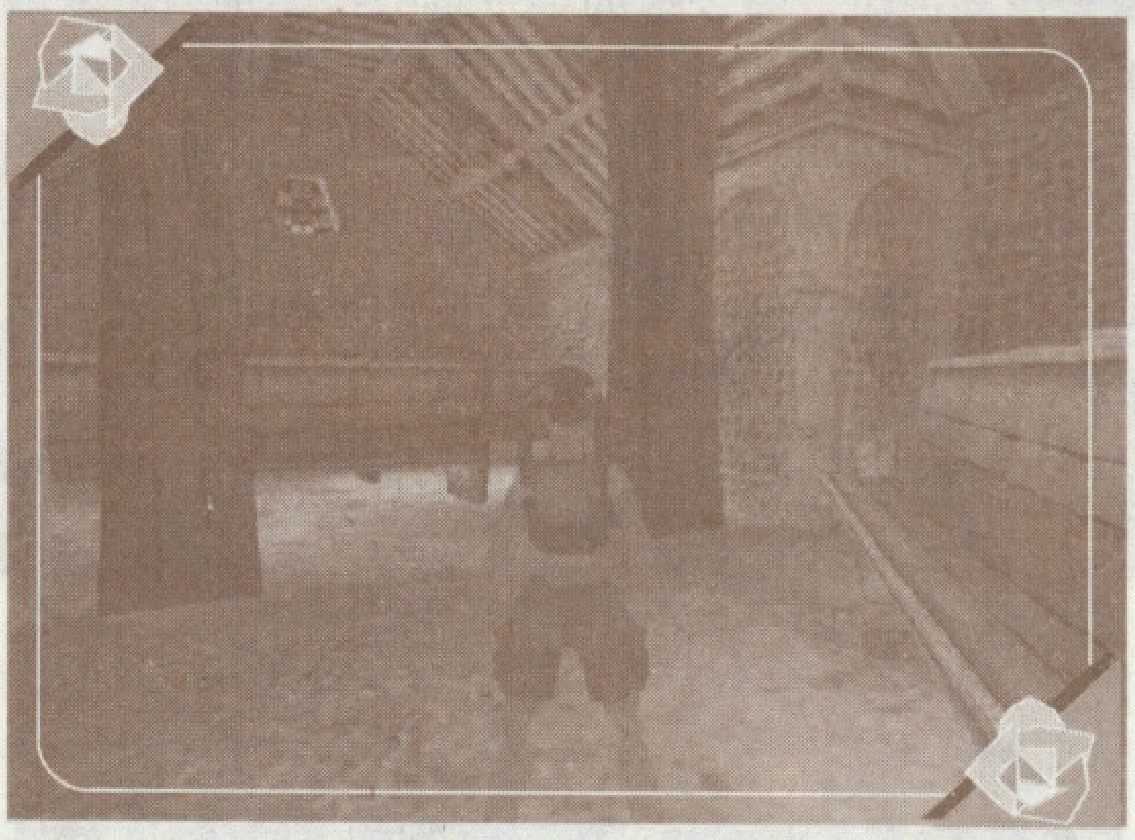
出去遇到了邓斯坦神父，他正在1个很深的洞前念某种咒语，似乎在召唤什么东西，洞底传来奇怪的吼叫声。神父警告劳拉不要与任何人交谈，并告诉她遇到怪物可以用铁器对付。神父说他会到教堂与劳拉会合，催促劳拉先到教堂等他，然后就离开了（有没有搞错，把女孩子一个人留在这种地方）。

回到刚才有很多棺木的地方，右拐找到一处门，门旁边有个小凹槽，把红心放进凹槽后，门应声而开，同时跑出一大堆小鬼。劳拉立即跑进门，拿出刚才那个类似火把的铁棒子消灭了小鬼，然后在里面推开挡路的大石头，露出了通道。劳拉爬过通道，爬上梯子，一路向前，走过一座高桥，进入对面，爬上梯子过关。

第九关 Labyrinth

这关一开始劳拉站在一间教堂里，没走几步，出现了1个鬼魂，他朝劳拉看了看，便穿过铁门，旋转了一下里屋椅上的圆柱就消失无影了。劳拉不去理他，向

前走。前面的墙上有3个按钮，先按下中间的，再按左边的，接着按右边的按钮，刚才鬼魂进去的门打开了。这时教堂里出现了5个若隐若现的拿着剑的骷髅兵，小心他们的剑。慢慢地绕过椅子，进入刚才打开的铁门，从里屋椅子背上的圆柱里拿一包粉，转来转去，还是没出路，看来还是3个按钮左边的罐子最可疑。将刚才的那包东西扔进罐子，5个骷髅在一



刹那间化为5团火焰消失了。进入现在打开的那道门，先不滑下去，爬上台子按下开关，马上冲进对面刚打开的门，在门里面的小孔中可找到黄玫瑰（秘密22），再回去从刚才那个地方滑下坡去。从中间的洞里跳下去落入水中后上岸，刚才出现的鬼魂又在劳拉眼前了，他在上面移动，记住他走过的路。向上走几步，进入通道，看到有一座巨大的十字转梯，在桥头往左助跑跳抓住台子边缘，往右移过拐角爬上去，转身助跑跳到对面，进入通道，找到黄玫瑰（秘密23）。回跳至桥头，一直走到中间，拉下开关，转梯旋转后走过桥，向上走，再到上一层。再过桥到中央，不要按开关，向右拐进入通道，一直前进，上去走过桥右拐。直到捡起一本书后，对面的门打开了。进去跳过几处断石，有1处断石下面可荡过去，到底后放手下抓，进矮洞后拿到黄玫瑰（秘密24），下面劳拉只要跟着3团白色的光走就能走出那个迷宫。滑下1个坡，进入另1房间，从一棺材里穿过，跳下斜坡，又见到须发尽白的邓斯坦神父。劳拉问神父她找到的书是否有用，但神父说他需要彩色铅笔来完成书上说的魔法，并且重申他不需要任何人的帮助。神父还责怪劳拉到处乱闯、自作主张，出于安全考虑，他命令劳拉呆在原地，不要随便走动。劳拉嘟哝着说：“呆在原地？好吧。”

（待续）

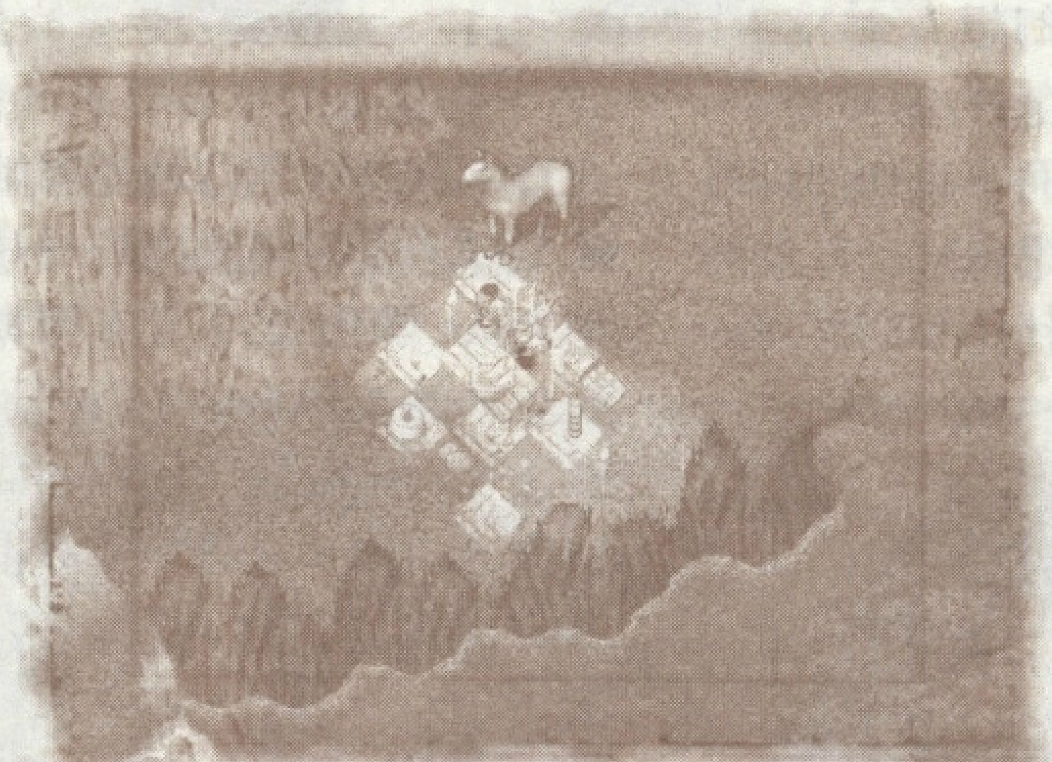
●游侠创作室：KH-MAN

广西 Titanium

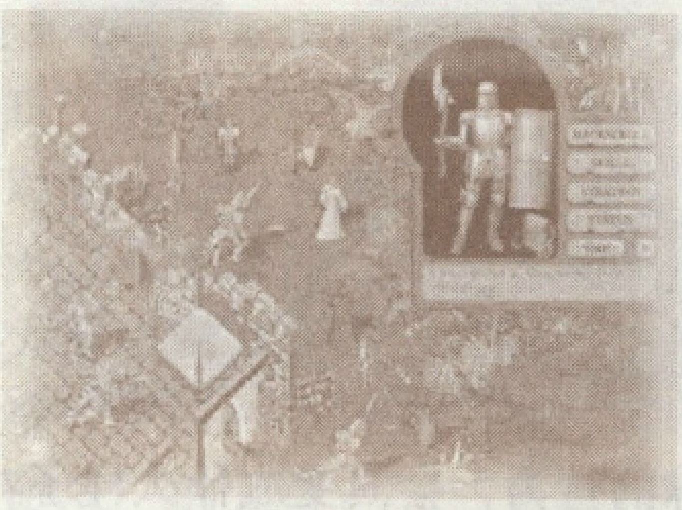
现状的悲哀

我眼中的“第九艺术”

这个世界有很多让人哭笑不得的事情。年前八方媒体还在感慨新世纪来临的时候，却完全忘了99年末时自己那副相同的嘴脸。仿佛我们真的可以享受两个新世纪一般。而在下的朋友却以简单精辟的话语囊括了人类的这一可笑行径，“所谓的节日，无非是人们想找个饕餮的借口罢了。”



显然，我们总可以在事物的存在中找寻到它们的本原和理由，游戏也不例外。正如多年前的《命令与征服》导致了业内即时战略出炉的一片大乱，以及《星际争霸》的最终横空出世，每一个时代的游戏都有其独特的象征。今年的主题是第一人称模拟、大型多人角色扮演游戏。而这两者的出现莫不归功于网络的盛行，不仅仅是因为我们在看前瞻和游戏主菜单的时候，都会不由自主地关心一下多人连线选项，更是因为在乏味和一成不变的游戏模式中，唯一能够使我们腻味的肾上腺素活跃起来的，就是网络游戏的那种不可预见性和多样性。



可人们是那样地不安于现状，以至于在那多变的世界里根本就无法建立起稳定的制度。这也就是我们要将网络游戏这样一个前程似锦的产业提到急待解决的议案中来的原因。网络似乎在它特有的紊乱和复杂中滋生出了一种新的世界观，一种肆无忌惮的、危险的无政府主义。

◆ 新生代的自我表现——模拟人生的悲哀 ◆

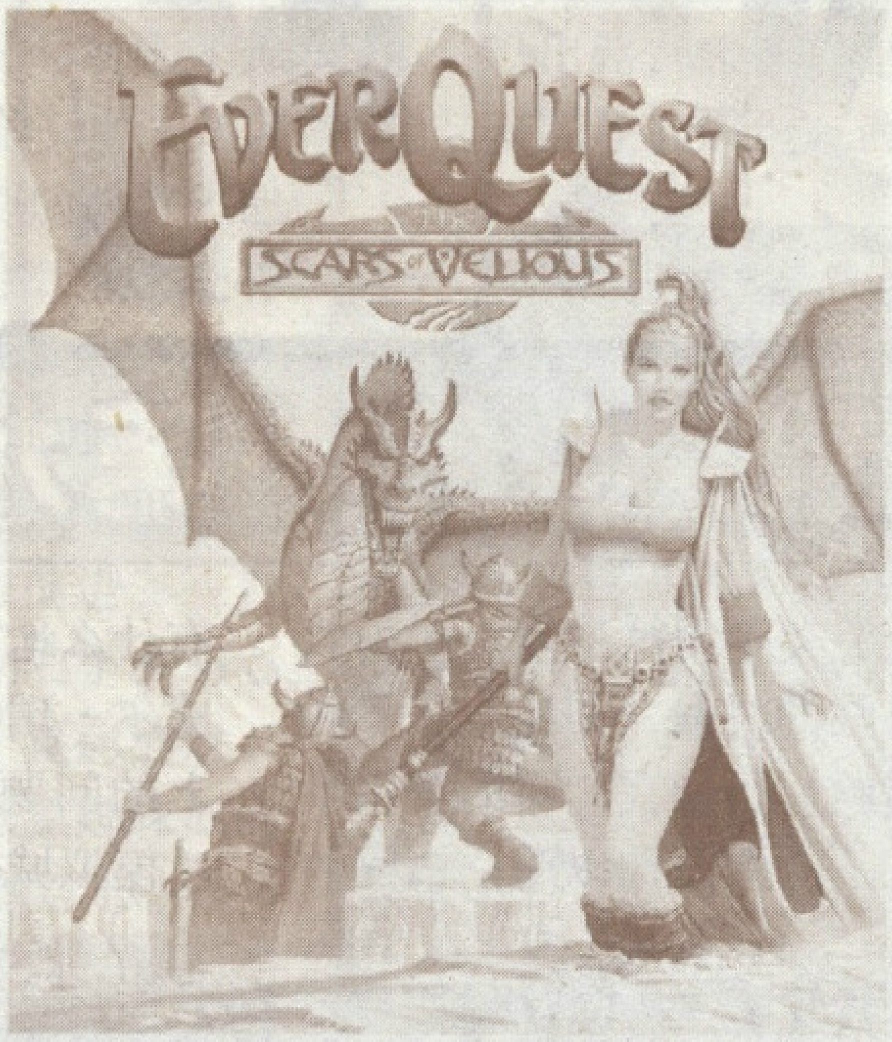
当人们正在猜测下一代的《模拟城市》到底还有什么地方能够吸引住喜新厌旧的玩家们的时候，威尔·瑞特却让那些悲观主义者继克隆在人文道德上的问题后又开始四处奔走。对许多人来说，象《模拟城市》这样的经典之作往往到最后只能落得年历的下场。就象路易十四无法秉承前辈的辉煌一样，最后的《模拟城市》也有可能仅仅用作新一年来临的提醒，告诉那些沉迷在酒精和显示屏上的人们时间正在流逝。然而瑞特先生把《模拟城市3000》作为电子化计数器的结束，并以一个全新的模拟题材引起业界哗然的时候，也不啻于给所有高科技颓靡分子们以一记警醒的重拳。

我们是否需要一个虚拟替身？不单单是台湾的流行歌手们正在挂虑此问题。深蓝赢的仅仅是一盘黑白格子上的空想战局，却导致了人类的忧思。急于表现自我的现代人，是不是最后只能在无限广阔的电脑空间上才能找回失落已久的价值观。诚然，任何学过简单概率，或者在住家信箱里散发那种连

环信件的无业者都清楚地知道如何应用百分比扩大成功的可能性。或许，你能看到在下的文章并不是因为我的才思过人，而是那些更为优秀的作者并没

有象我这样得天独厚的网络条件。尽管在几十亿人口的世界上你的观点固然无足轻重，可同样是因为这一庞大的数字才使得表示或然率的分母陡然增大，从而让我们变得人尽皆知起来。此外，网络的另一个特色就是无责任性。谈性，骂总统这样的事情，已经无须在纽约才能肆无忌惮了。同样，网络对某些人来说——“既是地狱，也是天堂”。

正是基于这种原因，我们的新生代才会摈弃从前出人头地的想法，而在论坛上为了自己的积分努力。也正是因此，游戏才变得更加有活力和生气。人们在网络上以另外一个身份行使着幻想中的权力时，他们思考的几乎都是怎样利用网络达成以往不可为的愿望，而不是如何以另一种方式体现人类存在形式及赖以维系社会发展的各种道德和行为准则。这也就是为什么我们发现如



今的网络游戏开始如过江之鲫，而与此同时又渐渐展露出一种混乱颓势的原因。

上帝对夏娃说，你为什么要羞耻呢，一定是有了智慧，懂得那是应该羞耻的事情。本我就象伊甸园里的蛇，以追求一切欲求和享乐为己任，而丝毫不理睬准则规范和行事后果；唯一抑制它的就是我们的自我。一旦网络这颗苹果消除了自我的约束，那么在本我的恣意放纵下，潜意识的超我也会成为为所欲为的动力。如果你不喜欢这个比喻，或者是个极端反基督的异教徒，那么建议你想象一下Terran、Protoss和Zerg，并且假设Protoss和Terran的影响力忽然不知所踪，这个世界会变成什么样子？

我的意思不是《星际争霸》从此就不能玩了，你们知道。

◆ 西西里岛对奈良——喋血双雄的悲哀 ◆

或许你在看着周润发和李修贤惺惺惜惺惺地互相微笑，质疑这个时代还有没有人讲道义的时候，并没能发觉在那时吴宇森就以其独特的暴力美学昭示了现今堪称最为严重的一个问题——暴力小龄化及无目的化。

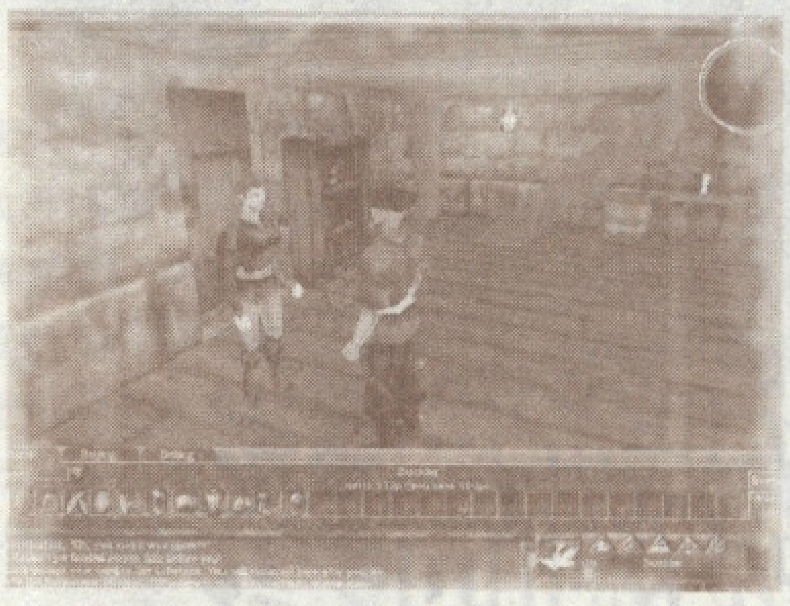
其实西西里岛上的黑手党在某种程度上并非无良，他们的道德观念是那么的保守，以至于当地电视台在播报天气预报的时候安排脱衣舞女在摄像机前都会遭到他们的恐吓，以至于会怀疑这到底是常常坐在意大利餐馆里西装革履地吃通心粉的家族首领，还是邻居家对你晚上超过10点还不回家说三道四的糟老头。相比之下日本奈良的某所中学却以一位标新立异的老师给学生们出了个“如何神不知鬼不觉地杀死自己配偶”的课题而声名大噪。尽管在此之后该导师以“教导学生尊重生命”为由表明自己并非哗众取宠，然而我们多少还是能从中看出点什么。

说起来也许许多人并不相信，1999年美国因枪击事件丧生的4001人中，不少罪魁祸首是青少年，而其中又有大部分的动机纯粹是好玩。无目的犯罪已经成了当今颓废一代的厌世标志和以自我为中心的象征。如果没有法律约束，这种仅仅因为想看看

效果就割断同学静脉的行为，会演变成什么样子？

会演变成PK。毫无疑问，这种卑劣的行为——无论是有目的的，还是无目的纯属消遣——都是一种藐视制度的后现代主义表现。是蹲在树阴底下偷袭，然后一言不发地走开；还是一拥而上你争我夺，仿佛一群秃鹫般重现《倩女幽魂》动乱中互相砍杀的强盗都没有区别。或者作为角色扮演，人们最为关心的就是升级和强悍，然而不管进行非法PK后戴不戴墨镜抽不抽雪茄，这种行径都不能把一个掠夺他人权利、损害他人身心、无视现有法纪的玩

家变成小马哥。恰恰相反，这种误导有时候就是传播媒体检查委员会里那些在包装盒子上打印有PG-13字样的家伙们所担心的。可能在游戏中杀一个玩家和将CD中的曲目转成MP3然后在网络上非法传播都没什么大不了的，但在实质上这和编写CIH并没有什么两样。因为有关制度的不完善，我们才常常可以看见象哥斯拉那种空想科学家胡编乱造出来的怪兽一样可怕的角色：全能、强悍、迅速、自大……几乎所有的梦想都能在这样一个荒谬的、由代码组成的人物身上体现；而事实上，正如你们所见，目前大型网络角色扮演游戏中不乏这种恐龙特急克塞号式的家伙。其最终结果却是那些菜鸟和对游戏保持尊重的玩家的牺牲。

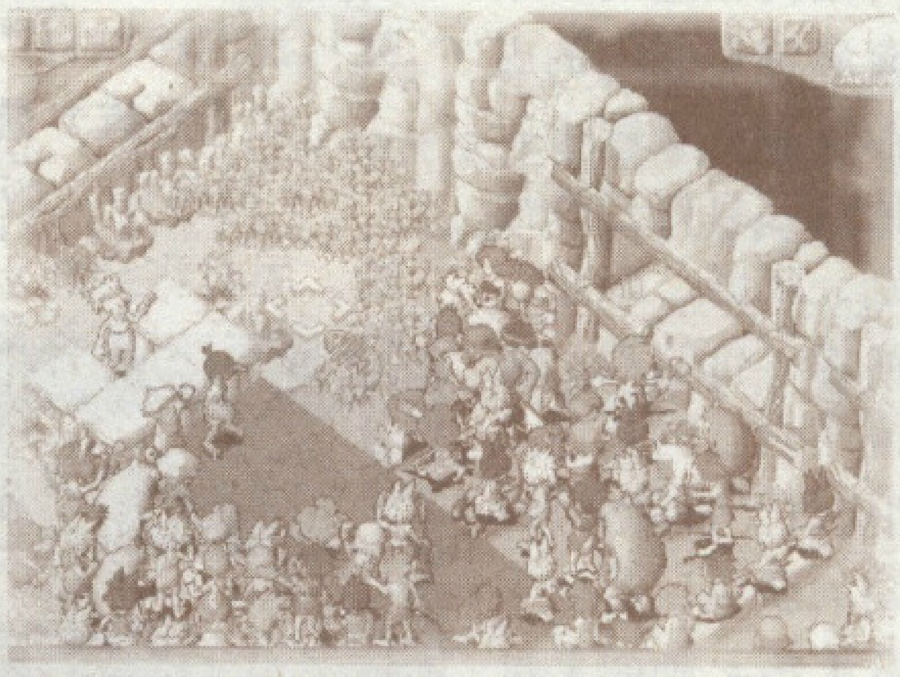


长此以往，这些游戏不能玩了，那倒是真的。

◆ 罗马竞技场电脑版——斯巴达克斯的悲哀 ◆

DOMO小组老大蔡明宏的一番话叫人非常难忘。他说：制作《轩辕剑三外传天之痕》不是为了惊世骇俗，不是为了出人头地，也不是为了位占九五，而是单单想制作一款好玩的游戏。

说起来非常简单，然而现今又能有多少“好玩”的游戏？Grrrr的自杀飞机对飞龙已经被世界奉为金玉，不过想要练就，除了不懈的努力和坚持及热情以外，恐怕还要有象Thresh那样敦促他“练习游戏”的父母；《三角洲特种部队》的榴弹朝天上发射，在掉下来炸死自己之前最多能打几颗？3颗。《雷神之锤》满生命满盔甲的情况下火箭跳最多能有几跳？4跳。我们当然不能说它们不好玩，可面对这种情况，除了无奈地摇头以外，我们还能干什么呢？



如果说诸如《网络创世纪》以及一系列之后的跟风之作，乃是以无止境的随机性和即使是混沌数学也无法测准的玩家互动为卖点的话，那么象《雷神之锤》这样以网络连线出名，甚至日后派生出纯网络版本的游戏来说，竞技就是它们生存的道理了。我们应该明白为什么《反恐精英》的存活率反而比《半条命》还要长：不是因为前者采用并改进了后者的引擎，也不是因为前者的题材和情节比后者更为吸引人，而是因为这个游戏能强迫你打开调制解调器。

的确，对这样的游戏来说，它很容易就能以相对简单的内容和易于上手的操作成为职业比赛项目，继而用激烈的对抗和复杂的谋略让玩家们投身其中。但同时这样做的意义就更加不明显了。你可以说足球是一项有益的体育运动，但也能说它是20来条大汉在抢一个皮胆子；或者也可以说围棋乃运筹帷幄、执掌千军于无形，可在木板上比谁的玻璃珠多的老头运动也是一种不错的诠释。简单的行为往往让人感觉枯燥和无聊，除非有一定的寓意在内，我们才会持之以恒地继续下去。但此类竞技游戏的意义何在？排遣一个空想家未完的梦想？看着奇形怪状的生物用钳子钳着水晶块跑来跑去？实际上从《雷神之锤Ⅲ》这样一个自诩为“单纯的死亡模式”游戏就可以看出，这一代人的追求无非是从空虚中寻求刺激和消遣，并不为什么实际意义。然而这样做的后果可能是更加无聊和颓萎，就象他们现在尽管能够把围攻炮架在大和舰上，却连《星际争霸》最基本的故事背景都不清楚一样。

换句话说，这些成天游走于Railgun和复活点之间，沉醉于《雷神之锤Ⅲ——竞技场》带来的快感的人们，或许比为自由和生命同在圆形场地中拼搏的斯巴达克斯更为悲哀。

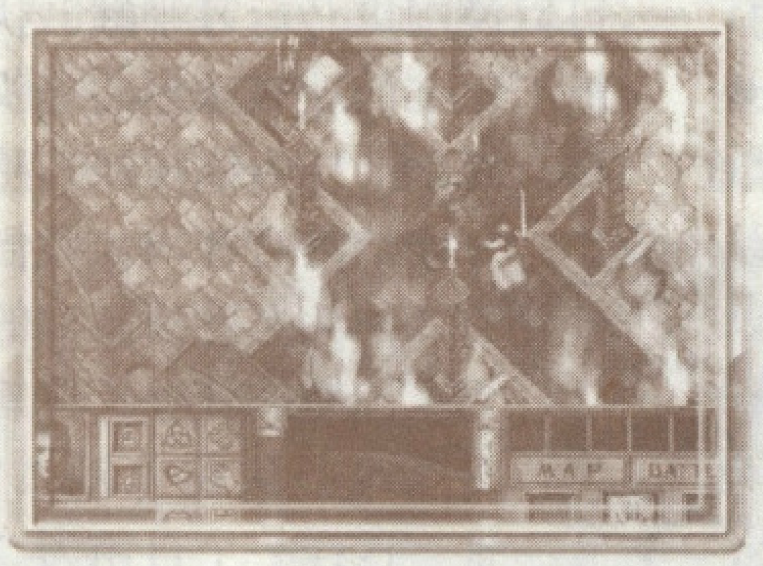
◆ 网络游戏现状 ◆

只要你仔细观察，就会发现几乎每一时期的流行元素都能表现出不同或者相同的思想观念。无论是叫人捶胸顿足、恶向胆边的PK，还是无可奈何、自愧不如的微操作，多少都代表了游戏一族的喜好，以及在这种好恶影响下的潮流趋势。或者我们在其微不可辨的潜意识层面中，可以发现这个世纪的第九艺术，是否真的具备一种高雅寓人的能力，以及我们是否具备这种品位素质，还有待重新定义。

● 北京 DRAGONLANCE

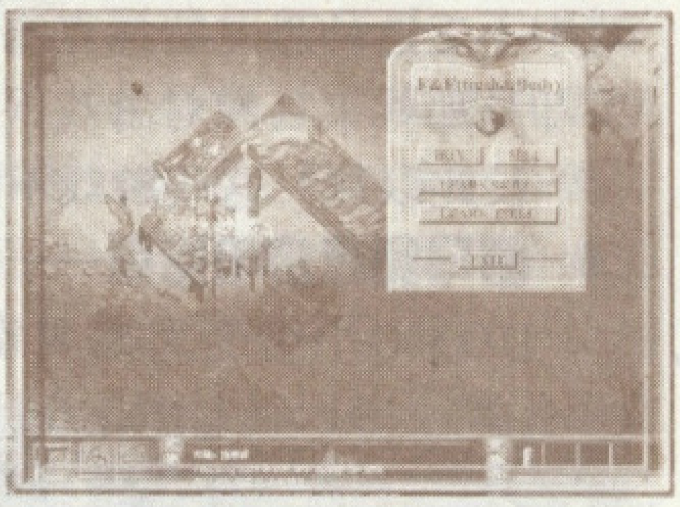
一款网络游戏新贵 龙族

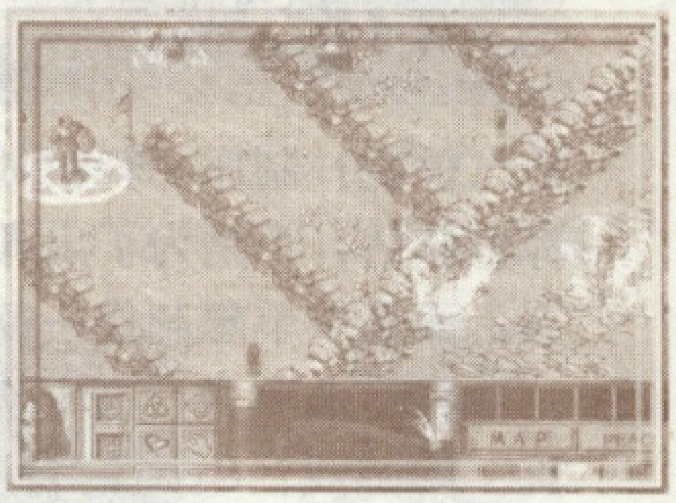
《龙族》（Dragon Raja）是韩国EsofNet与三星电子共同开发的一款网络MUD游戏力作，根据韩国热卖的畅销奇幻小说《龙族》改编，而该小说在当地拥有狂卖200万册的惊人纪录。游戏由于画风细致优美，并拥有独特的创造与生活技能系统，多次被韩国专业游戏杂志及网友投票评比为最令人期待的线上游戏。终于，中国玩家也可以享受到《龙族》的乐趣了，宏碁戏谷将为游戏进行全面汉化并将在海峡两岸同时推出。



游戏的背景是中古时代的欧洲，其实是以Origin公司著名的《网络创世纪》（Ultima Online）为设计蓝本，以AD&D为结构创造的一个充满神奇梦幻的虚拟世界。玩家可以依自己喜好选择性别、年龄、职业、肖像、价值观、法术、工作、武器等项目，塑造专属于自己的角色。一个帐号可以拥有4个角色，分别提供了11种及7种男女肖像，还可以精准地调整人物的肤色！若玩家觉得不够真实，还可拿自己的照片上传。画面上每个玩家都是与众不同的个体，而且说话时还会显示8种不同的表情，维妙维肖。除了外表之外，还可以设定人物角色的个性及价值观，是邪恶的还是善良的。你可以扮演凶狠的盗贼、奸诈的小偷，当然也可以是善良的老百姓，想做什么就做什么，就象在一个真实世界中，但你可以百无禁忌地生活。

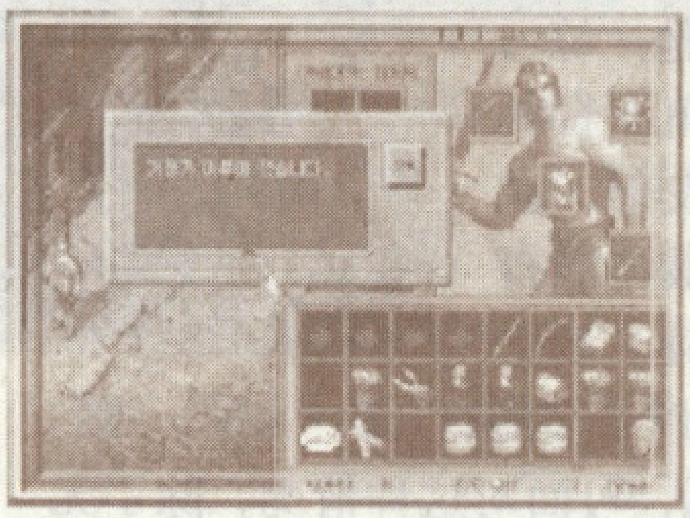
就象近来其他网络游戏一样，游戏具有精致的画面、丰富的声光效果及各式各样的武器装备。游戏中的场景除了城市、村落、海洋、沙漠、草原、神殿、学校、银行、杂货店、工厂……等数十种以外，系统还会不断营造新的游戏场景，这个功能在网络游戏中还是不多见的。玩家进入游戏之后，可以自由选择成为杰彭或拜索斯国民，在战士、弓箭手、盗贼、巫师和祭司这5种职业中选择一种，就可以进入这个奇妙的世界了。当然，生活需要赚钱，游戏为赚钱也提供了多种方式，包括农夫、矿工、渔夫、樵夫、屠夫、挖掘草药者、牧人、木匠、铁匠、厨师、裁缝师、制弓箭者、炼金术士、制蜡烛者和商人等等。除了生活，当然还有战斗和升级了，除了可以自己合成武器以外，游戏中的魔法系统也非常丰富。其实在《龙族》的战斗中，魔法才是决定一切的，12个系的魔法系统相生相克，这和AD&D的传统是一致的。不过令人担心的是，游戏中魔法效果是很惊人的，但作为一个网络游戏，这是否会影响游戏速度呢？我们将拭目以待。





※《龙族》最新内幕消息

1.简体中文版的测试将在今年新春佳节之后开始，届时将会在宏碁戏谷，游侠网以及全国各大游戏站提供下载，帐号在宏碁戏谷主页自动生成，测试期约为1个月，保证不删除用户档案。



2.正式版将在今年3月左右发行，届时将有免费3个月的优惠，以后的收费标准和目前的《网络三国》和《万王之王》相似。

● 北京 ALI

补丁铺

早春二月，历年来这段时间往往是游戏最为低潮的阶段，因为西方游戏界刚刚送走了圣诞和元旦的上市高潮，而进入了休整期。对我们中国玩家来说，这段时间却正是新春佳节前后，有空了，却玩不到新游戏。不过国内玩家还是看到了一丝曙光，各大游戏公司纷纷大力推出巨作上市，这似乎意味着2001年中国游戏业将会迈入一个新的里程。本期补丁铺就是以在国内外赢得一片赞许和喝彩的《傲世三国》为主打。在今后的栏目中，将会奉上更多的中文游戏补丁以表对国产游戏的支持。

游侠创作室 ALI

《傲世三国》补丁大套餐

Three Kingdoms: Fate of Dragon

《傲世三国》是首个国内游戏制作小组独立制作，并已走入国际市场的大作，这是国产游戏的骄傲，是一次飞跃。著名游戏发行公司Eidos将在全球做代理发行，它标志着国内游戏产业也将渐渐地融入全球的游戏市场中。相信以后还会有更多更好的国产游戏出现，给众多玩家带来更多的惊喜与快乐。

◆ 1.《傲世三国》V1.1版升级档

这个V1.1版升级补丁在前一版的基础上又解决了以下问题：修正了鼠标设为左手模式时无法正常操作的问题；修正了在某些声卡上cd音量过小的问题。

使用方法：将子目录\sanguo下的所有文件复制到游戏的安装目录中，替换原有文件即可。

◆ 2.《傲世三国》魏、蜀、吴三国地图包

这是游戏中所有使用到的三个国家的地图文件，当然只是给玩家参考的，并不能在游戏中显示地图。不过在玩游戏时，参考地图则可有事半功倍的效果。

使用方法：打开子目录\sanguomap，使用任何一种看图软件即可观看所有地图。

◆ 3.《傲世三国》所有资源修改器

这是网络驿站自己制作的所有资源内存修改器，游戏中的6种资源全部可以修改，而且修改器的图形界面做得非常别致。

使用方法：先运行游戏，然后用Alt+Tab切回桌面，再运行子目录\sanguotr下的可执行文件sanguotr.exe，按照修改器上的提示修改任意6种资源的数量，返回游戏即可。

《三角洲特种部队——大地勇士》奔跑加速器

Delta Force: Landwarrior

尽管在推出后受到了一些非议，但《三角洲特种部队——大地勇士》仍然受到了广大DF迷的热烈欢迎。其实，如果不是有那么多竞争者的话，它的精彩程度还是足以吸引大多数RTS迷的。游戏其它地方还好，只是总感觉走路太慢，眼见子弹在自己身边嗖嗖掠过，让人心急火燎。没关系，有了这个“加速器”，会让你立刻奔跑如飞，至于会不会跑得太快“撞”到子弹上，我就概不负责了……

使用方法：将子目录\rpackply下的全部文件复制到游戏的安装目录下，运行rpackply.bat文件，然后进入游戏，按住“shift”键就可加速跑了。

《巨人》补丁大套餐
Giants：Citizen Kabuto

Planet Moon Studios（制作MDK的小组）最新的即时战略类游戏新作，非常另类。出色的3D引擎，多视角的视觉风格使它成为近日游戏的焦点。游戏中还加入了一些很幽默的成分，就像以前MDK中的独特风格一样。游戏有一定难度，最近老外们把游戏做得越来越难了，不过好在我们还有补丁铺。

※ 1.无敌修改器

有了这款修改器，游戏再难也不在话下了，去尽情杀戮对手吧，体验强者的力量。

使用方法：先运行游戏，然后用Alt+Tab切回桌面，再运行子目录\giantsgodtrn下的可执行文件cmgcktr.exe，返回游戏中使用“/”键就可开启或关闭无敌模式。

※ 2.所有关卡显示器

这其实是一个存档文件，作用是使所有关卡都可自由选择进入，满足性急玩家急于看过场动画的愿望。不过要想感受游戏的乐趣，还是要一关关打才行。顺便说一句，巨人中的过场动画全部是即时演算生成的，非常精彩，有兴趣的话就来试试这个补丁吧。

使用方法：将子目录\giants下的文件复制到游戏安装目录中的\save目录下，进入游戏读取存档即可。

※ 3.最新V1.1版本升级档

这是官方出的升级档，修正了游戏联机时的BUG，而我们则需要在官方补丁之外再运行一个修补档才能实现升级。

使用方法：将子目录\gpatch11下的可执行文件gpatch11.exe以及子目录\g11crack下的可执行文件g11crack.exe，先后复制到游戏的安装目录中，顺序执行即可。

《古墓丽影历代记》补丁大套餐 Tomb Raider Chronicles

当霍路斯神殿缓缓倒塌时，一种凄凉感侵入每个人的心头。短短几年中，那个柔弱却不知疲倦的身影跑遍了世界各地，从金字塔到万里长城，从雪域高原到无边大漠。那一刻，没有人想到劳拉还会再来，她却真的来了，在最新的《古墓丽影历代记》中，劳拉又回来了。也许很多朋友已经通关了，然而游戏实在太出色了，这期要为那些没有通关的朋友送上一份迟到的套餐。

● 1.四项属性修改器

这四项属性分别是：无限药包，无限火把，无限弹药，无限生命。有了这个修改器，玩家们就能把注意力集中在游戏本身最出色的谜题上了，寻找秘密地点的乐趣可是很吸引人的啊。

使用方法：先运行游戏，然后用Alt+Tab切回桌面，再运行子目录\tombtr下的可执行文件tombtr.exe，返回游戏后按F5、F6、F7或F8即可（分别对应无限药包，无限火把，无限弹药，无限生命）。

● 2.全部关卡存档

这是一个非常有用的存档文件，当你在某一关被卡住时，建议用此存档直接跳关就不会失去游戏的乐趣了。

使用方法：将子目录\tombsave下的文件复制到游戏安装目录中的\save目录下，进入游戏时，按F6读取存档之后就可以自由选择任意关卡了。

本期部分补丁收录于《水晶宝合》2001年第3期

本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net

秘技屋

北京 村雨

兽神世纪

无限使用法术：先装备会增加魔法的石头，之后一直使用魔法，直到将MP用完之后，再将石头拿下，这时MP会成为负值，之后就可以一直使用法术了。

金钱无限：在物品店卖药物时下方有一选项，让玩家确定是否卖出。但物品卖出后，选项仍然没有消失，此时物品的卖价还在，每按一下确定卖出的选项就加一次钱，直到无限。

模拟人生——美好生活

The Sims：Living'Large

在游戏中，同时按下“Ctrl+Shift+Alt+C”键，再输入以下密码：

rosebud：加金钱1000

hist_add：原有家庭中加入新记录

auto_level：建筑工具自动确定玩家所需的地面高度

prepare_lot：检查及固定所需的物品

crash：游戏失败

water_tool：土地变成水

edit_char：设定角色模式

interests：显示模拟人物的个人兴趣

draw_all_frames off：关闭所有动画

draw_all_frames on：开启动画

map_edit off：关闭地图编辑器

map_edit on：开启地图编辑器

visitor_control：用键盘操控访客

再输入 !;!;!;!;!;! 可重复以上密技。

信徒

Catechumen

欺骗秘技：在游戏中，按“Esc”键进入主菜单，键入“franchiseme”。如果成功的话会听到声响，继续游戏（resume game），之后便可使用一些特殊键位：

R：加生命

Y：加防御

I：加武器

U：超级跳跃

跳关：在游戏中，按“Esc”键进入主菜单，然后键入“iaminahurry”。如果成功的话会听到声响，继续游戏（resume game），这时你会跳到下一关的开始，但如果在跳关前没有获得这关武器的话，将不会自动获得它们，所以使用这条秘技一定要慎重。

商业大亨

Business Tycoon

在游戏中按“Tab”键，然后输入下列代码并回车确定。

zeropercentinterest：加钱10000000

canyouspareadime：加钱100000000

nomoneydown：加钱100000000

iseelondoniseefrance：调查所有区域

feelthatmojorising：每种资源加10

idkfa：每种资源加99

hitmeagain：加一张行动卡

upmysleeve：加控制卡

impressme：当前研究项目完成

装甲元帅Ⅲ——焦土

Panzer General Ⅲ：Scorched Earth

用任意文本编辑器编辑游戏安装目录下的Scorch.cfg文件，可以有好几种编辑方法。比如修改初始资金，就可以找到 Initial_Cash=xxxxx（xxxxx可以为任何数字）一行，然后将xxxxx改为所希望的钱数，存盘后开始新游戏即可用改的钱数作为初始资金了。用同样的手法还可以对该文件中的其它数值进行修改。

黑金企业Ⅱ

Street Wars Ⅱ

在选择队伍的画面输入下列代码，按回车确定。听到“咔”的一声后，在游戏中按“c”键就可开启密技：

worker928：可在任何时刻雇用工人
weapons563：可买武器给枪手
tenants872：可随时选择房客
ioans458：可向银行贷款
estates216：可随时买地皮

死亡打字员

The Typing of the Dead

在“Password Entry”中输入“kikmahp”，“dkrorcr”，“stkzjgh”有以下密技：

1.无限接关
2.在Boss模式中可以和所有的Boss对战
3.在Drill练习模式中可以进入所有关卡
4.在和电脑对战模式中可选所有电脑NPC角色

战地猪影

Hogs of War

选关：使用mardy pigs作为小队的名字
奖励的fmv片段：使用watta pork作为小队的名字
直接观看fmv片段：使用prying pigs作为小队的名字
提升Pigs及选关：使用naughty pigs作为小队的名字

无人永生

No One Lives Forever

游戏中按“t”键后，输入以下代码：

mpimyourfather：无敌模式开/关
mpwegotdeathstar：弹药无限
mpkingoftehmonstars：得到所有武器，弹药全满
mpmimimi：得到所有武器，弹药全满
mpmaphole：完成任务
mpdrdentz：满血
mpwonderbra：满盔甲
mpyoulooklikeyouneedamonkey：增加全部防御选项
mpgoattech：所有武器升级
mpmiked：退出游戏
mpbuild：显示建筑构造
mpasscam：第三人称视角
mppos：显示位置开/关
mprosebud：雪车
mpracerboy：雪车
mpflowerpower：彩蛋球模式
mpexorbitantamounts：加血模式

乐高大赛车

Lego Racers

创建或者编辑一个驾驶员，用下列代码作为驾驶员的名字可以激活相应的秘技模式。但这些秘技只能在试验驾驶时使用，巡回赛中不能使用。

flyskyhgh：飞行模式
fstfrwd：速度更快
nwhls：没有轮子
hiddnkaractrs：可使用所有隐藏角色
nslwj：冲出赛道时不会减速
pgllrd：进攻能量的不间断电源可用
pgllyll：地雷能量的不间断电源可用
pgllgrn：加速能量的不间断电源可用
rpcrnly：格斗能量的不间断电源可用
lnfrrrm：火箭车跑镜像赛道
mxpmx：总是激活最高加电等级
ndrvr：没有驾驶员
nmrchts：不允许任何秘技模式

Email：snowdancer@asiagame.com
Web：http://www.asiagame.com

晶合聊天室

这几天雪老下个不停，阿飞眼前白茫茫的，心里不知不觉也空灵了许多，连带这期该上什么稿子也差点整不清楚了。朋友们刚过完年，是不是有点不爽啊（又要上课了）？那就来聊天室吧！

读者　Fortress Lee

阿飞，你好！奖券已收到（上周五），数字又这么小，看来又是什么奖也中不到了。:-<

另外告诉你一个巧合：我不但是那个“红眼病读者”，即本年度“晶合聊天室”最后一个发言者（我是邮购的，22号才拿到杂志），也是本年度“晶合聊天室”第一个发言者，不信的话可以去查一查今年第一期杂志，那次我是写信发言，用的是真名。怎么样，是不是很惊人的巧合？这种情况的发生概率大约比中彩票头奖还低（天啊，怎么还不如让我中个头奖！）。也许是“蓝星”的一句“一进门就听见有人在作总结性发言”注定我今年要作个总结发言，有趣吧！

（当真有趣而且巧合之极！为了庆祝惊奇，就再给你一张奖券吧——悄悄告诉你：数字还是很小，这个头奖嘛……只能寄希望你再让我们惊奇一次了。）

海南　吴雄才

为什么软件升级那么快？昨天99今天2000，明天接着就3000了。我们不是猪油饼，轻轻一按便可榨出油来。

（现在已经3000了哦，听说下次再出就3万了。过年没搓一把吗？有消息称Walker那几天屡屡和牌，大多单吊3万，赢完请别人吃早点呢，全是葱花油饼。）

读者　扁竹

我对2000年第24期只能用一个词来形容就是“惊艳”！看了云起的《我的FC》，不禁惆怅不已，我想可能主要还是对那段时光的怀恋吧。是啊，那段无拘无束的时光对我们这一辈是很值得怀念。另外提点建议，你们的晶合聊天室人太少了，众小编应该每星期派一人上去主持，以聚人气，我在那儿只见过云起一个。

（Ken：有牙医没有？Robot：有加班费没有？碧落：有MM没有？阿飞：有饭票没有？Lrosa、蓝桥……，云起：嘻嘻，让大家失望了，那里只有帅哥！）

浙江　绝代刑天

大软的小编，老编大家好！小弟是你们的一位忠实读者，最近一期的大软送了一个《网络三国》的帐号我真是高兴（抱住阿飞狂吻），真是雪中送炭呀！可怜小弟这里落后得要死，没有游戏光盘卖，没有电脑散件卖，就连大软这么好的书也只有2个书摊有呀（真不知道卖书的怎么做生意的）！

事情是这样的，我的一位同学在外面读书，最近弄来了一个网三的盘，玩得不亦乐乎，后来大发慈悲让给小弟玩玩。这不玩不知道，一玩吓一跳呀，终于找到一个好游戏了，我玩了3年的电脑游戏，除了那些老不死的星际、仙剑以外就没有找到好的，现在终于找到了！呵呵！可是没有自已的人心里就不舒服！客户端已有了，可是那该死的帐号却没着落，怎么办？去市里没时间，最近又没有好玩的，玩天之痕老是虫虫泛滥，真是急死人了。终于，我的亲爱的大软，可爱的大软，给我带来了个惊喜：一个帐号！

所以我就马上上线，开始了网三生涯。虽然我常被人砍，被人扁，就连可爱的MM都要追杀我！但我还是要玩，你们扁吧，你们杀吧，杀了我一个，我可以读盘嘛！呵呵！我相信《网络三国》一定会越来越好，同志们，为了国产游戏的明天，继续努力吧！（不要丢东东上来嘛！会丢伤人的！）

山东　pentiun

班中有一蚁巢，虽时处寒冬但因室内温暖如春，仍可见群蚁出入。

一日，友问：“吾初上网，见‘珍宝’遍地，欲择其善者为吾所用，奈IE慢甚！吾不忍榨干父母血汗所换之银两，乃欲寻一下载利器，可有此物？”吾对曰：“网络蚂蚁是焉。”问：“此物效果如何？”对曰：“你不信？Look！”遂取一蛋糕屑置于蚁巢侧。

倾之，五只蚂蚁出，欲群抬其还，怎奈洞口小而糕屑巨，不得进。友掩口葫芦而笑。笑而未毕，但见五只蚂蚁伏于屑上，做啃咬状。倾之，一蚁啮

其小块返巢而去，其余亦纷纷效仿。未已，已尽数运至巢内焉。

观毕，吾问："见否？明白乎？"友悦，曰："大善！"乃还而装之。自此省银两无数。

😐（**形象化教学，真是十分必要而有效啊！**）

秘本摘录

美国防专家近日表示，他们认为伊拉克总统萨达姆正在建造一种基于日本索尼公司PS2、可以用作攻击武器的超级计算机。这些专家表示，由于PS2装载的软件功能强大，其中一些单个硬件设备相互配套后还可以被用作提高计算能力的有效工具，因此萨达姆很有可能利用这种超强的计算能力进行远程导弹甚至核武器的设计和指挥控制。

与此同时，美国防部情报局近日透露的消息证实，伊拉克在过去3个月间共购进了多达4000套PS2。对此，美国海关与联邦调查局正在展开调查。

有关专家表示，PS2的设计人员可能是在不知情的情况下研制出了这种对于武器开发商而言非常理想的工具。据称PS2使用的相关技术是当今世界最先进的，因此成为武器开发商的"新宠"不足为奇。

一位消息人士表示："如果伊拉克在PS2的基础上研制核武器，其后果将不堪设想。据专家估计如果将12至15套PS2合并起来，那么其强大的功能将可以对伊拉克的无人驾驶空中飞行器进行控制。"另据称，正是由于萨达姆政府购进了大量的PS2，才致使其上市后在很多地方脱销，普通消费者纷纷抱怨买不到货。

😐（**要说想象力，还得说美国人啊！看看，看看。**）

上海　妮可^-^

各位晶合聊天室的玩友：

大家好，没事没事，只是来晶合聊天室随便发表两句，最近改了个广告，自觉还较经典……

"如果Ken只有一颗门牙；如果狂人的样子没人知道；如果只有云起而没有碧落；如果大软网站只由蓝桥一人制作；如果面对老编，Walker只能孤军反抗；只有齐灌水共刷屏，才能发挥12亿倍的强，大软——大众网迷的力量！"

——改自网易电视广告

当然，还有诸如"如果面对阿飞，林飞只能交出饭票"之类的，但由于要和原广告词句符合，所以就省略了更经典的……^_^

😐（**唉。现在世风日下，所以更经典的已经变成——如果面对林飞，阿飞只能交出饭票了……**）

晶合后院　Magic樱

强烈建议晶合聊天室奖品设为《石器时代》正式版！！

拆开新世纪第一期大软沉甸甸的信封，眼前一亮：石器时代测试版！

马上安装，一下子就在里面泡了7个小时（呜呜呜，我的网费），我心爱的狙击小编都没时间管了（多么不负责任的斑竹）。游戏真的很棒，UO、《万王之王》、《网络三国》都没有吸引我的视线，唯有它！1月12日，正式版推出之日，测试版就不能连接到服务器了。我在此强烈建议晶合聊天室奖品设为《石器时代》正式版，然后让我中个奖……

😐（**《石器时代》？不就一帮搞笑的野人嘛！有什么好玩的……喔，不不，游戏还是挺好的——瞥见Ken、狂人、蓝星等所有在座诸人正怒目而视。Walker不在，只有云起的表情还算友好，忙奔至彼处，在他旁边坐下，擦擦汗："还是云起好啊！"却听云起道："关门，碧落上……"**）

晶合实验室　阿飞

本期幸运读者

广西	黄越	云南	窦凌云	北京	高砚川
上海	魏敏	重庆	周永亮	广东	陈经宙
河南	尚钊	浙江	吴丽雁		
四川	何强	海南	林梓东		

以上读者将获得由**天津英业达公司**提供的**"着迷英语"**一套。

榜主随笔

闲人之家

最近晶合后院有朋友发帖子，说：“大众软件应该多多支持申奥活动！”确实如此。其实我们杂志社大多数小编都很年轻，都很喜欢体育运动，顺便说说，也都很爱国。国家申办奥运会，是全体中国人的光荣，也是我们全体中国人的大事。哎，说起来，我昨天还见过好几个奥运会冠军呢。

昨天周末，下午是杂志社组织全民体育运动的时间，Lrosa特别偏好羽毛球，可惜杂志社众人都沉迷于《石器时代》之中不能自拔，碧落倒没怎么玩，不过他世纪之末参加了一场网友聚会，结果惹上麻烦，正忙着向XX电话解释实在是几位后院“男”网友太热情，一时冲动，自己绝没被MM抱过云云……只有阿飞是忠实的体育爱好者，顺便又拉上刚考完试回来，大脑疲惫的云起，3人就出发了。

一个场地俩小时就我们仨操练，打完球以后大家都觉得很累，懒得走路，于是相约去不远的幸福大街找个餐馆吃了晚饭再回去。云起运动之后大概感觉很舒服，席上特别活跃，等菜的时候就不停地和Lrosa逗乐。阿飞则左顾右盼，活动活动仍旧僵硬的脖子。忽然，我发现——咦，那个是……这个不是……

Lrosa和云起一起扭过头。Lrosa是被一个俏丽的身影吸引，云起则奇怪地问我：“你嘟囔些什么啊？”“哎呀，那是奥运冠军刘璇和李小双啊！”Lrosa直着眼，喃喃道：“是那个PPMM？”“嗨，亏你还挺爱运动的，连这么大名鼎鼎的人物都不认识。”

Lrosa自言自语：“对啊，我们大软离国家体育运动总局很近啊，这近水楼台，嗯，得跟记者组说说，为什么不去采访采访这些体育明星呢？”

“给个采访的理由先。”他的小九九我心知肚明，他有记者证，到时候这采访刘璇的美差，一定是自告奋勇当仁不让的了。

“啊……”Lrosa正在苦思的时候，云起坏劲儿上来，随便找个岔儿，非逼着Lrosa吃一盘红尖椒。心不在焉毫无准备的Lrosa居然随口就答应了……

我看着落入陷阱的Lrosa，深感爱莫能助，只能趁着云起还没转移目标之前悄然而去，心中不禁怆然——不知道明天还能不能见到英雄难过美人关的Lrosa。

诸位晚上好！Fate警觉地瞥了阿飞一眼。看看表，没错，是晚上。

阿飞刚从危地脱逃，心情特别好，一手拎着一个水瓶，笑容可掬：“Fate来啦，请坐请坐！”

Fate瞧瞧，觉得没什么问题，便放松了身体，大马金刀地坐下，开始现场实录：

读者经常反映希望得到一些“榜单背后的知识”，嗯，这次我就给大家介绍几款10名以后的优秀软件，本月排14位的疯狂单词（WordsLover）是一款被用户评为智能化程度最高的单词记忆软件。它内建词汇量动态估测、难度自动进级、效果自适应复习安排、随机试题生成等智能块，解决了背单词从何开始，怎样保持学习兴趣及何时复习等难题。

（嗨，给点水——哦哦……）

排在第17位的是国产的上网提速软件快猫加鞭。快猫加鞭的优化项目极其全面，与只优化MaxMTU、TTL和DefaultRcvWIN的MTUSpeed相比，它还增加了优化QueryTimeOut、MaxSockets、FileCache、PathCache、设置Modem初始化字符串的功能，甚至还会自动寻找Modem的COM端口，并在system.ini中加上“comXbuffer=1024”这一行，可称名副其实的终级优化！同时，该软件不存在MTUSpeed不能识别中文版的Win95/98系统因而不能正确优化NDI的错误。总而言之，用这个软件来加速你的上网速度简单到只要按几个键就全搞定！（来点水啦——哦……哦……）

排在第18位的超级兔仔注册表优化软件RegOpt名字听起来就很酷，它不仅能够修复Windows 9x的注册表中的垃圾，并给予清除，功能上已超越微软的RegClean4.1a，而且修正了RegClean的Bug。最新的版本能够清除更多的注册表垃圾，让你的系统真正干净，尤其重要的是它还是一款国产软件。这样好的精品，你能不支持吗？（给我吧你……嗯？这个呢……啊，都没有？）好了，今天就到这里，休息，休息一会儿（迅速关闭直播设备）！

“什么？又才这么几个？”没来得及阻止他动作的阿飞十分不满。

唇干舌焦的Fate扔下茶杯，说：“今天一口水没喝，还点评了3个软件，不错了。”叹口气：“有个问题我怎么也不明白，没事你提俩空水瓶干嘛啊？”

阿飞理直气壮：“这是精神鼓励法啊！要真给你水，我怕你中间又去WC不回来了。”

晶合实验室　阿飞
特邀评榜顾问　Fate

热门软件排行榜 Top 20

本期选票在94页 欢迎大家投票

名称	版本号	名次	票数	名次升降
OICQ	2000	1	1249	○
NetAnts	V1.23	2	741	○
金山毒霸	2001.01.03	3	618	↑
Magicwin98	V1.3f	4	486	↓
Internet Explorer	V5.5	5	432	○
金山游侠	Ⅱ	6	425	↑
金山快译	2000	7	370	↑
FPE	2000	8	368	↓
东方快车	3000	9	364	↓
Photoshop	V6.0	10	292	↓
KV3000	E	11	291	○
金山词霸.net	2001	12	280	↑
MagicSet	V3.4	13	273	↓
网际快车FlashGet	V0.92	14	268	↑
Office	2000	15	258	↓
FoxMail	V3.11 Build 1228	16	244	↓
东方不败	Ⅲ	17	211	○
WPS	2000	18	197	↑
瑞星	2001	19	165	↓
KILL	V19.18	20	93	↓

经典软件名人堂

软件名称	版本号
WinZip	V8.0
ACDSee	V3.1
Winamp	V2.7
超级解霸	2000

热门软件下载排行榜

本月名次	软件名称	下载次数
1	OICQ 2000 Build 0106	11934
2	FoxMail V3.11 Build 1228	10442
3	NetAnts V1.23	8858
4	ACDSee V3.1 SR-1up	6974
5	金山毒霸病毒库 20000104	6100
6	Ghost 2000 V6.51简版	5658
7	CuteFTP V4.2.2 Build 12.11.2	5525
8	金山毒霸正式补丁	4932
9	RealPlayer Basic Complete	4630
10	超级解霸2000	4421

本榜由本刊和电脑之家（www.pchome.net)、世纪软件园网（http://cnsw.6to23.com ）联合推出。

PC NEW TIMES

电脑新时代

WWW.PCNEWTIMES.COM

你是业余的但是没人敢说你不专业，因为你拥有《电脑新时代》

你喜欢硬件，整天把硬盘CPU挂在嘴边，
侃一个小时都不觉得口渴。

你拆了又装，装了又拆，
还想找到CPU上的螺丝钉。

你没有机箱，没有电源开关，
还嫌自己的计算机不够COOL。

你看到电脑文章就撕下来塞进口袋，
用针线封了口，还是怕人抢。

你喜欢显卡，即便不喜欢游戏，
也得花重金买块好显卡。

你左手拿着窝头，右手用着100块钱的鼠标
口袋里还塞着一把二手内存条。

你用CPU芯片改装钥匙坠，
把12v的风扇装进你家的电视机，
还非要找个用硬盘改装的闹钟放在床头。

你可真够DIY的。
不过看来你还是有点土。

因为《电脑新时代》已经来临，
它会告诉你怎样才能成为那种不是专业却没有人敢说你不专业的那种人。
来吧，你还等什么?

2000年初创的《电脑新时代》月刊由科学出版社主办并由大众软件杂志社协办，是《大众软件》的姊妹刊，杂志定位于全面报道电脑硬件及相关技术，面向最广泛的电脑爱好者及家庭电脑用户，2001年全新改版后的《电脑新时代》月刊，大十六开专色印刷，厚达128页，鲜明的个性和时尚的特色属于新时代的你。主要栏目包括：视线、进阶、心得、休闲、述评、高手、评测、译文、知书、指引、硬件榜等。做一本纯硬件的刊物一直是《大众软件》的梦想，现在这个梦想终于扬帆启航，在你的热切关注下将会驶向海天之际的远方…… 大众硬件，时尚玩家。

主管单位：中国科学院
协办单位：大众软件杂志社
刊号：ISSN 1009-6795
CN11-4451/TP
邮发代号：2-952
零售价：6元/月
订阅价：72元/年
刊期：月刊、全年12期、每月1日出刊
规格：128页大十六开，双色印刷，8页彩色
订阅：各地邮局可破季订阅，也可联系本刊发行部。
发行部电话：67173550
发行部传真：67150881

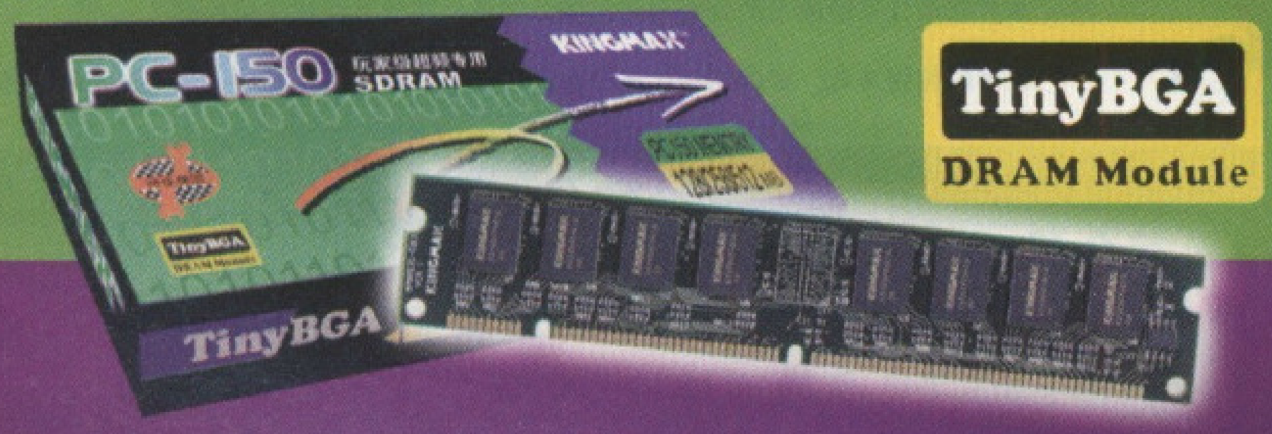
狂乱的精灵
褪色的幻境
落难的女神
交织成一段梦幻绚丽的冒险故事……
精灵幻境
混沌之风召来灾厄祸星，
良善精灵心性骤然巨变，
美丽幻境再度蒙尘褪色……
精灵幻境2
北京晶合时代软件技术有限公司总代理．晶合软件销售连锁组织总承销
全国各地软件专卖店及报摊书亭有售
《大众软件》邮购中心办理邮购
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局 89-045 信箱
邮政编码：100089
咨询电话：010-82634107，82634092
E-mail:jhyf@popsoft.com.cn
网上咨询及销售：www.jhpop.com(晶合软商网)
晶合 连锁
SOFTSTAR
大宇资讯股份有限公
SOFTSTAR ENTERTAINMENT I

PC-150的时代已经到来！

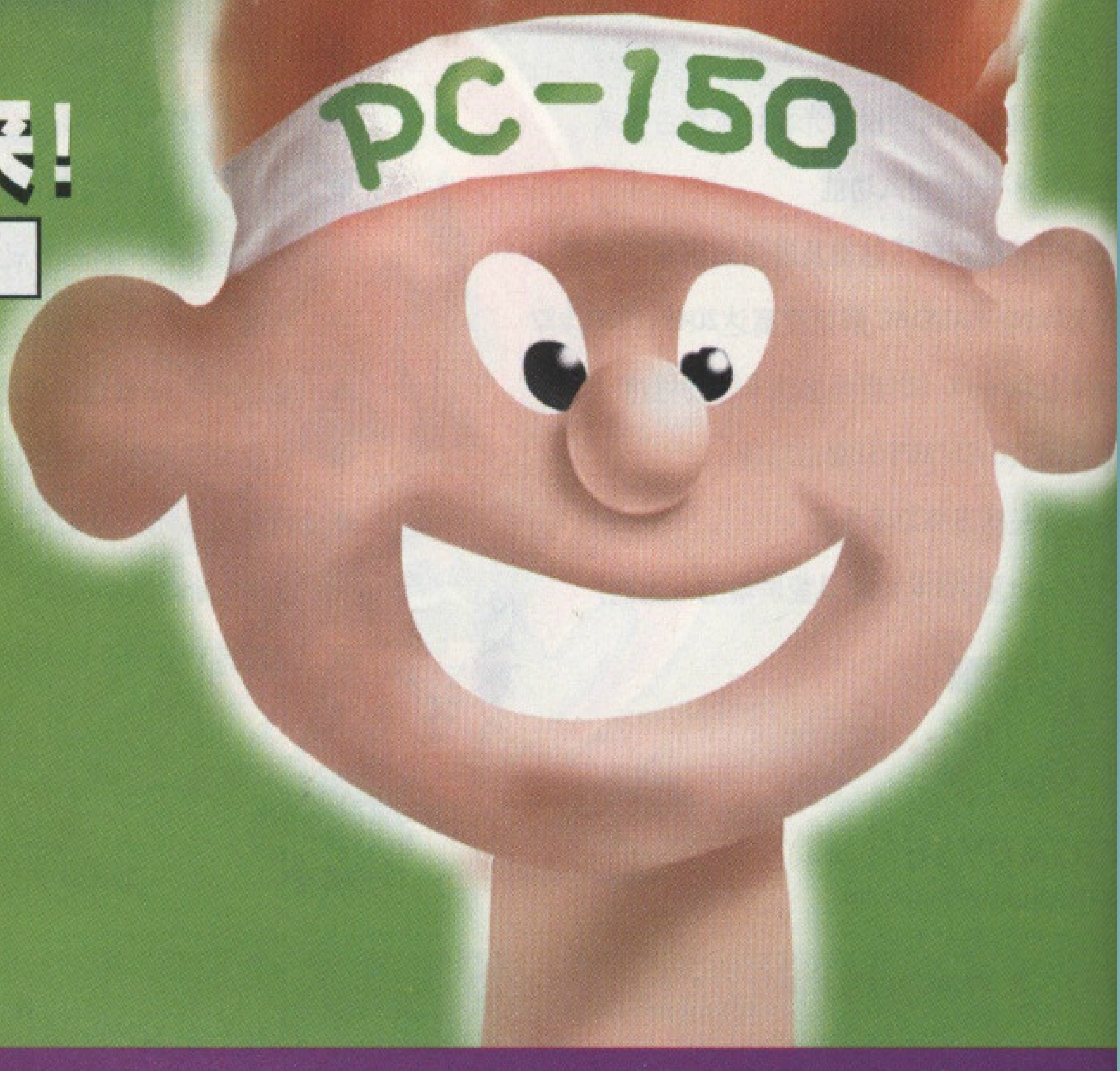
PC-150 记忆体模组

更大容量、更快、更稳定，性能高于PC-100达50%以上，价格更会令您欣喜若狂！！
快让自己拥有它吧！！！

■支援工作频率150MHz(CL=3)■与PC-100比较，工作效能提高50%以上■TinyBGA™ 专利封装技术，提供更小的封装体积，更大的内存容量，更稳定的电性能，更快的散热功能■与主要主板厂商支援150MHz的平台相容■向下兼容PC-133与PC-100。



TinyBGA
DRAM Module



你快了，所以我快乐!!!

www.kingmax.com.cn

哇！太夸张了吧…！

一切变得栩栩如生－身临其境的感受！

我想开着保时捷去感受那时速 200 公里以上高速车赛带来的刺激。
我想与美丽动人的劳拉一起去体验惊心动魄的冒险旅程。
我想化身为令狐冲，在动荡的江湖上斩妖除魔，笑傲江湖。

让这一切变得更具有真实感，立体感的正是“**魔眼**”。
戴上“**魔眼**”的瞬间，呈现在眼前的是您从未体验过的神奇的三维世界。
现在，让“**魔眼**”带您去感受这梦幻般的三维世界！

“**魔眼**” VR-2000

卡利亚
科技开发有限公司

:中国北京朝阳区霄云路 26 号鹏润大厦 1609　电话 :010-84584086/84584088
:010-84584087　网址 :www.kaliya.com.cn

诚征代理商
联系电话 :010-84584086

内地制作著名的大型图形战略网络游戏
三國世纪
The Century of Three Kingdoms
辽阔的大地
辽阔的舞台
128座城池
600名英雄人物
欢迎来到浩然的
三国世纪
2001年春季闪亮登场
敬请期待！！！
GIME
吉米科技
晶合连锁
Http:/3kingdoms.gime.com
深圳市吉米科技开发有限公司
地址:深圳市深南中路2070号电子科技大厦2807B室
电话:0755-3783411
邮编:518031
E-mail:joel@gime.com
北京晶合时代软件技术有限公司总代理·晶合软件销售
连锁组织总承销全国各地软件专卖店及报摊书亭有售
<<大众软件>>邮购中心办理邮购邮购地址:北京市海淀区
苏州街邮局89-045信箱邮政编码:100089
咨询电话:010-82634107,82634092
E-mail:jhyf@popsoft.com.cn
网上咨询:www.jhpop.com(晶合软商网)

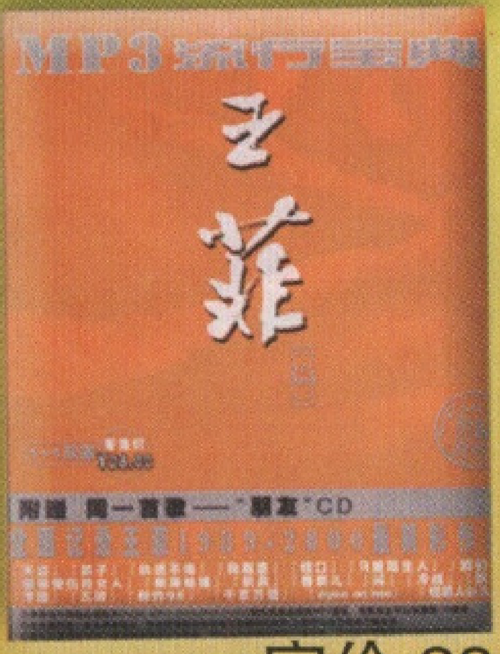
TRANK software
中青旅创先软件
霸刀
刀剑风云乱，
笑问谁独尊！
游戏玩法，节奏明快，演绎手法，层出不穷…
2001年1月15日隆重上市！
2CD
49元
从身无分文的打工仔到腰缠万贯的集团总裁，经营超过40种行业，使用各种手段，横跨5大城市纵横江湖，让您享受呼风唤雨、功成名就的快感！
1600个单位
同时出现的浩大场景，
即将侵袭您的
视觉感官！
2CD
49元
三国風雲 贰
2001年首款贺岁大片，三国即时战略游戏
支持网上联机，两岸三地同步上市！
全程中文语音
49元
2月上市！
即时、模拟、策略类游戏
黑金企業
青旅在线 <互动游戏>频道 http://www.CYTSonline.com
<互动游戏>网站 http://www.tranksoft.com.cn
中青旅创先软件产业发展有限公司 邮购地址：北京市海淀区知春路128号泛亚大厦8层 邮编：100086
销售热线（010）62617707 82612745 技术服务热线（010）62628863 62570587 传真（010）82612538

惠威
电脑也要听Hi-F
走向世界的惠威！
1991年，惠威推出轰动电声界的S8扬声器,标志着中国有能力生产自己的高级扬声器单元。
1993年，惠威D6扬声器问世，创造了电声设计新概念。
1993年，惠威在北美设厂，进军国际电声界。
1993年，惠威战略投资美国B&G GROUP高科技带式扬声器系统公司。
1994年，惠威斥巨资成立加拿大电声研发中心。
1995年，惠威首次参加美国拉斯维加斯CES国际音响大展。
1995年，惠威成为美国扬声器制造协会(ALMA)会员企业。
1996年，惠威旗舰一号超级扬声器系统正式在美国亮相。
1997年，惠威等磁场带式扬声器问世，奠定了惠威在国际电声界的科技领先地位。
1997年，惠威收购美国著名高级音响制造商Swans公司，原公司总裁Frank Hale成为惠威首席设计师。
1998年，惠威等磁场带式扬声器成为美国CES 98音响大展场上明星。
1998年，惠威推出享誉国际的专业监听级Swans M1音箱。
1999年，惠威隆重推出旗舰二号和旗舰三号超级扬声器系统。
1999年，惠威D6单元成为美国Totem公司专用扬声器。
2000年，惠威通过ISO9002国际质量体系认证
2000年，惠威Divas音箱获得美国CES2000音响大展Exceptional Value Award奖项。
2000年，惠威等磁场带式高音成为德国超级音响"Burmester柏林之声"音箱B99的核心单元！
2000年，惠威Divas音箱昂然进入世界最高档音响店-纽约Lyric Hi Fi！
高音单元：
25mm德国天然纤维球顶振膜
超小型高性能钕铁硼磁体
防磁三文治式线性匀强磁场结构
大功率耐高温Aluminum骨架音圈
美国专业级液磁冷却
低音单元：
5" P.P/Mica 云母碳化聚丙烯振动板
屏蔽式高性能双磁体全耦合防磁结构
耐高温大功率Kapton®骨架/SV音圈
长冲程大功率低频线性位移设计
惠威独有优化Thiele/Small参数技术
扬声器系统：
专业两路分离式扬声器系统
高低音扬声器时间同步校正设计
低辐射面高强度箱体设计
大功率内置高保真立体声Hi-Fi功放系统
完全独立式低音.高音.音量调节
电源指示/输入电源: AC 220V/50Hz
美国设计 中国制造
Kapton® －美国杜邦DuPont注册商标
惠威® －惠威集团注册商标
M-200 Hi-end多媒体扬声器系
惠威集团 Swans Speaker Systems, Inc. (USA)
C103, 2550 Corporate Place, Monterey Park, CA 91754 USA Tel: 1-323-881-0606 Fax: 1-323-881-0957 web: www.swanspeaker.com
惠威(中国) 广州惠威电器有限公司 广州市黄埔大道163号富星大厦东塔21层. 邮编: 510620 电话: 020-87514606 传真: 020-85201260
珠海杜希电业有限公司 拱北迎宾大道宝江大厦12楼B座. 邮编: 519020 电话: 0756-8875889 传真: 0756-8875898 网址 www.dulcet-china.com

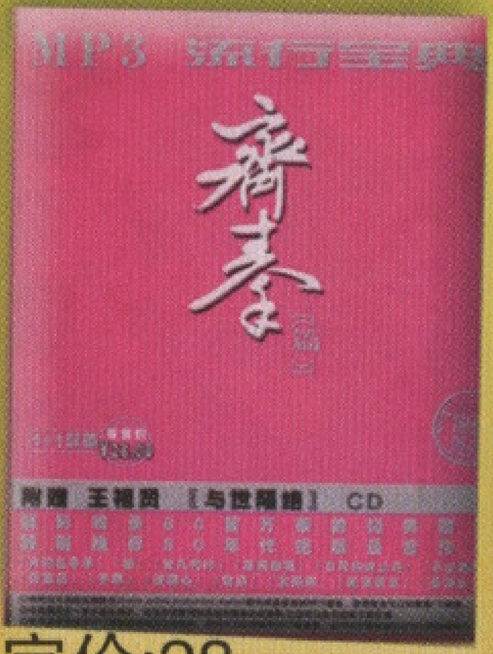
[华彩软件 SOFTCHINA]
www.softchin.com.cn
精装版 隆重上市!
萬王之王
KING OF KINGS
超值赠送:
客户端ＣＤ片二张
帐号一个
金属徽章一个
革制地图一张
二转手册一本
人物卡、月费卡各一张
写下自己的历史
创造理想的国度
收藏价
69.9元
研发 雷爵 LAGER
发行 [华彩软件 SOFTCHINA]
发行：北京天下华彩网络软件有限公司 地址：北京海淀区知春路49号希格玛大厦首层东102区 邮编：100080
客服电话：(010)88096905 电话：(010)88096906 传真：(010)88096279 E-mail：servicepub@softchina.com.cn
经销：北京信达新意网络技术有限公司

新春明星大荟萃

——MP3 经典放送



定价:28

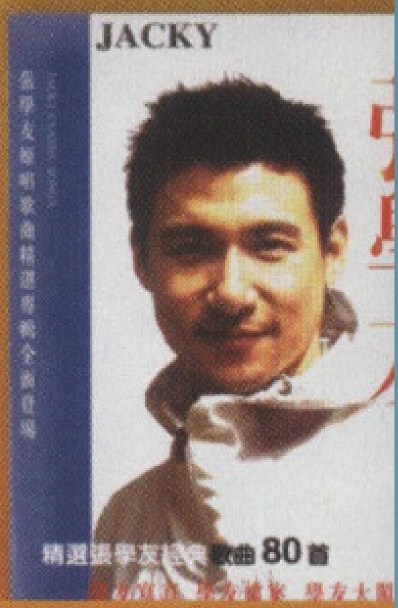


定价:28

定价:25

定价:38

定价:25



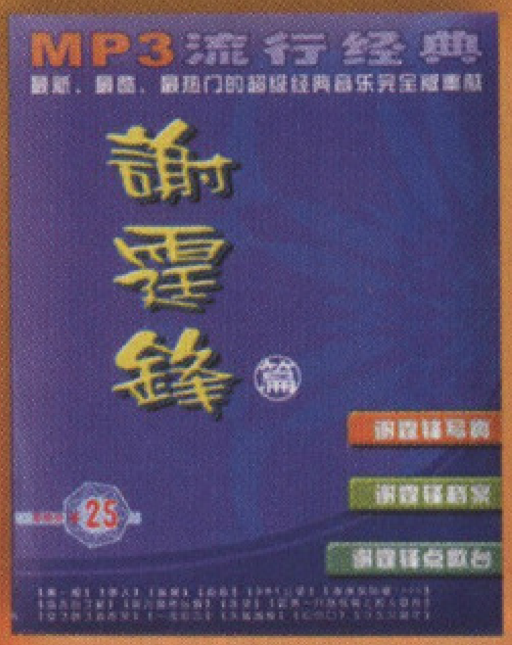
定价:25

情人节的好礼物

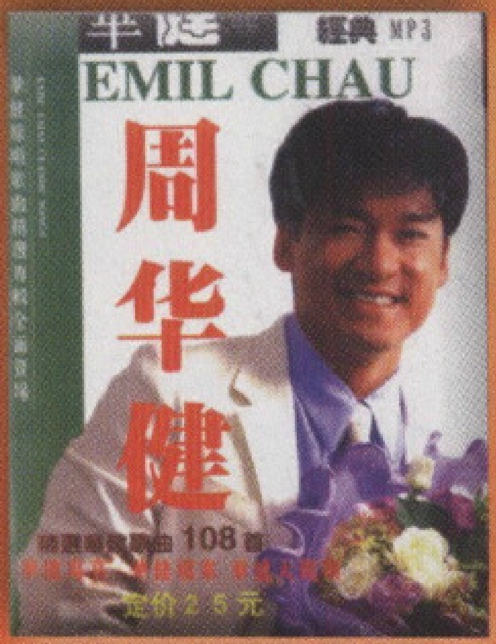
永远的大话西游(典藏版)

任贤齐．林忆莲

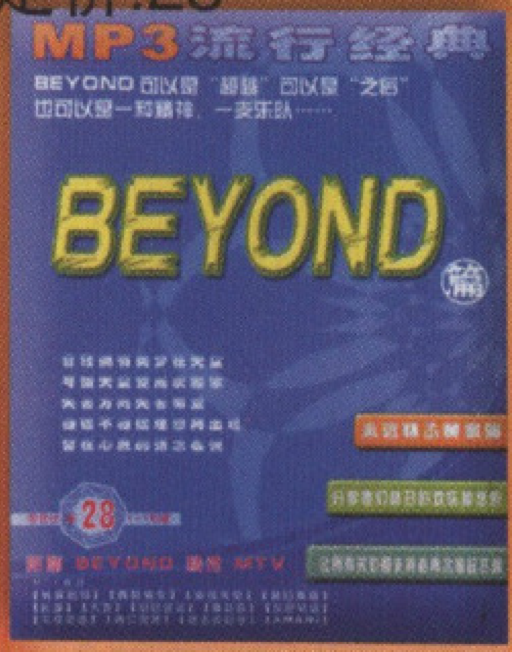
定价:25



定价:25



定价:25



定价:28

定价:25

送"礼"刹那间

爱"你"一万年……

联 合 推 广

北京正普科技有限责任公司 010-82671133
北京万众合力科技有限责任公司 010-82627436
北京育碟苑科技发展有限公司 010-82656589
北京晶合时代软件技术有限公司 010-82634093

您所指挥的是史上最精锐的野战部队。您所编织的战火，恰好形成敌人的梦魇。
对恐怖分子而言他们称呼您为刽子手。对于他人而言，他们称呼您为，三角洲部队。

全新的3D图形引擎

以更高的解析度表现更快的游戏速度

成群结队

超大型（高达50人）网络多人对战

野战最佳武器装备

先进步枪系统、机枪、重机枪与榴弹发射器

自创战斗

利用《任务编辑器》来设计单一或多人游戏

网络大战

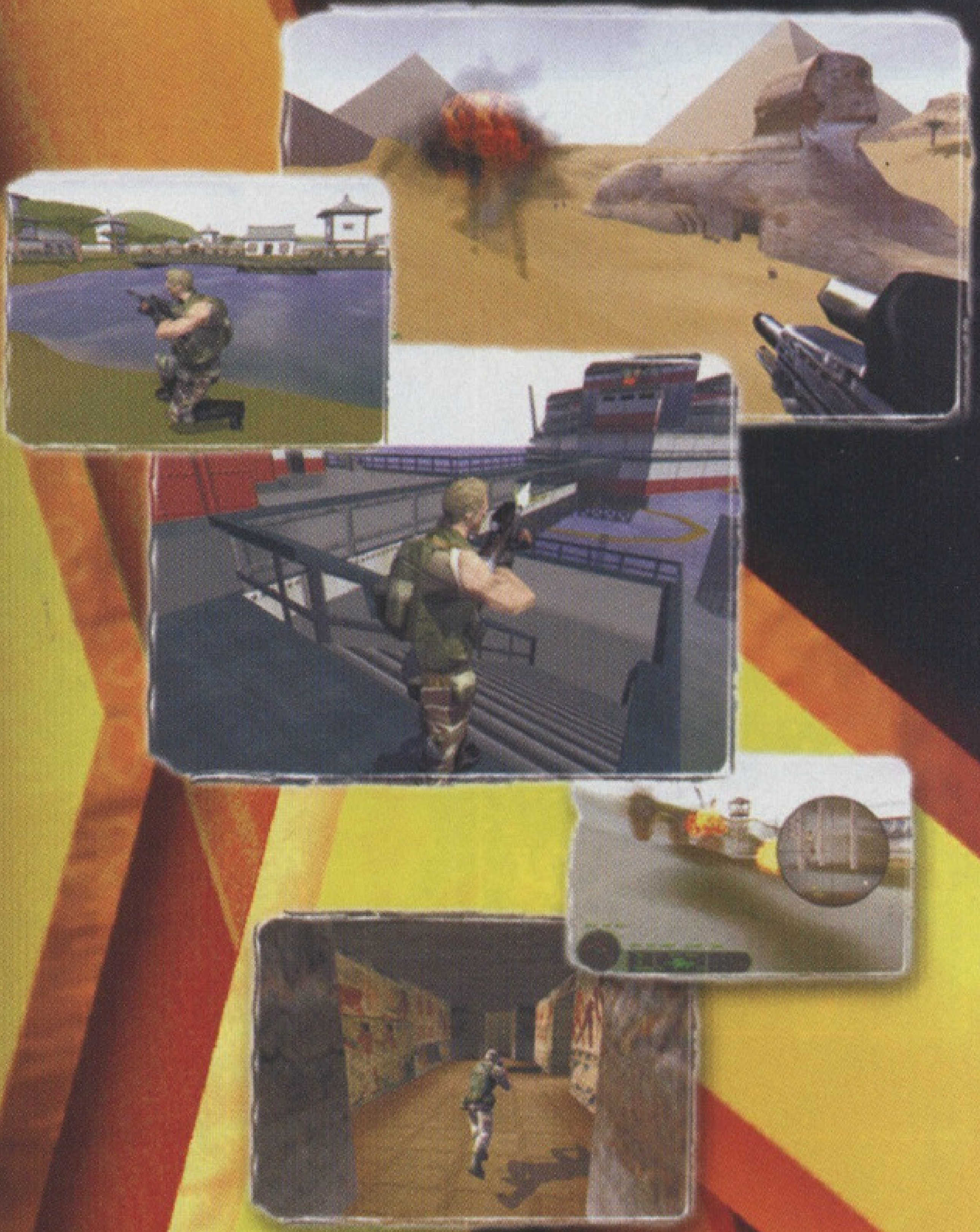
通过NovaWorld 参加线上的大型战役，
与盟友及敌军争夺最佳排名

未来兵种

全新训练计划－美国陆军精锐野战部队训练计划

自选扮演角色

可从各种身藏绝技的高手中挑选您所要扮演的角色
（阻击手、爆破兵、近战兵、水兵及重武器枪手）



三角洲特种部队3

DELTA FORCE®

Land Warrior™

大地勇士

NovaWorld

NOVALOGIC®

华彩软件 SOFTCHINA

发行：北京天下华彩网络软件有限公司
地址：北京海淀区知春路49号希格玛大厦首层东102区
邮编：100080　电话：(010)88096906　传真：(010)88096279
客服电话：(010)88096905　E-mail：servicepub@softchina.com.cn

经销：北京信达新意网络技术有限公司

★★★★★
2000年强烈推荐

风靡中国的《星际争霸》姊妹篇

深海争霸

2亿5千万年前　人类从海洋走上陆地
现在　他们又回来了！
谁将是万尺深渊下的新霸主？

深海争霸中，你可以指挥三个激烈冲突中的种族，在完全3D的场景里，你必须用最有效的战术去打败你的敌人。

五个不同深度的海洋战场，游戏画面表现出令人惊异的3D场景，如突兀的海底峡谷，鲨鱼等各种海洋生物，使你可以在战术上充分利用地形，调动你的部队，例如在洞穴或峡谷中埋伏你的部队，狙击敌人。

先进的人工智能与全部100种的部队和装备，深海争霸给你比以前RTS游戏更加多样的游戏内涵！

分辨率最高可支持1280*1024，加上多种视角和3级缩放，让你清楚掌握整个海底战场的情况，以及你想知道的每个细微局部，甚至一块爆炸的碎片！

拥有强大的地图编辑器，你可自行编辑战役模式，单人任务和多人作战的地图，并和朋友分享。

团体作战的关卡和战役模式，可支持多达24个玩家控制8个不同的种族，所有24个玩家包括旁观者可任意组合。

强劲的3D环绕音效，给你身临其境的震撼感受。

网络对战，支持TCP/IP协议，IPX协议，调制解调器、网线。

你是否已征服星际太久 今天 让我们从太空到海底接受上天入地的极限挑战

《深海争霸》全国经销商名单（排名不分先后）

沈阳连邦	23921186	上海新华书店	63618145	沈阳新希望	23880626
广州连邦	85267809	上海中图	62183663	哈尔滨三思	2510366
陕西辉煌	7808888	晶合	82634108	郑州万众合力	3973595
武汉鹏达	87860636	树人	82656632	西安奥特	7855667
广州思高特	87509[illegible]	辽宁华储	23843874	珠海连邦	2113414
西安金门	5322782	哈尔滨希望	2510466	四川音乐	2902060
武汉赛乐氏	8787724[illegible]	[illegible]正普	2813873	南昌赛乐氏	6310214
深圳连邦	3229263	成都大翔	5078927	合肥连邦	2817190
武汉大河	87874577	拉萨连邦	6833689	湖南连邦	2258141
新疆辉煌	5826665	正普	82671133	南宁英凯	2617729
武汉正普	87851266	里仁	62615307	南宁晶合	2621521
广州宝马	87531151	青岛力泰	3809729	[illegible]	7874577
西安连邦	8256386	天津[illegible]	27478599	无锡好友	0510-2740707
昆明宝马	5191804	哈尔滨瑞利	6260102	杭州[illegible]	0571-8271301
新疆华顺	2814402	武大华软汉口分部	85790422	杭州连邦	0571-8868419
[illegible]	8261784	邯郸正普	3029753	天津万众	022-27618487
昆明威豪	5124740	成都金能软件	5446699	太原立丰	0351-73[illegible]
[illegible]连邦	2323588	昆明椰子	5176880	烟台松华	0535-62[illegible]
拉萨连邦	6833689	上海赛乐氏	021-63512862	济南爱书人	0531-6025919
昆明明星	4138178	江苏连邦	025-3229923	赛乐氏	82623[illegible]
[illegible]	4542070	南京苏四方	025-4547533	兴四方	82657868
[illegible]希望	62334342	南京探路人	025-4812172	永兴四方	62612128
成都新四方	5401651	[illegible]	82656587	厦门金和达	0592-2202012
[illegible]连邦	8533466	[illegible]	62527962	厦门[illegible]	0592-20[illegible]
成都大翔	2916041	大连华宇	4620099 [illegible]	广州[illegible]	020-8753[illegible]
郑州连邦	3944977	辽宁希望	23960173	漳州[illegible]	0596-[illegible]
南宁赛乐氏	2615226	哈尔滨蓝鼎	2520350	青岛[illegible]	[illegible]
成都大[illegible]	5446699	长沙[illegible]	2253117	济南[illegible]	0531-6112401
郑州赛乐氏	3973945	深圳[illegible]	3698014	石家庄[illegible]	0311-6078068
重庆连邦	63526600	哈尔滨金牌丽人	6229152	石家庄[illegible]	0311-[illegible]
湖南连邦	4457950	万众合力	82627435	太原[illegible]	0351-4120673
上海[illegible]	63237682	鸿达	68745755	大庆金银来	0459-[illegible]
成都晨枫	2902027	天津津科连邦	27387820		66068845
上海[illegible]	63006938	南京新商	025-3352862	北京连邦	62525338
成都连邦	5235796			卓越网	82636688

Submarine TITANS™

infinite loop　ELLIPSE

关闭舱口！紧急下潜
进入美仑美奂的深海
即时战略　游戏世界

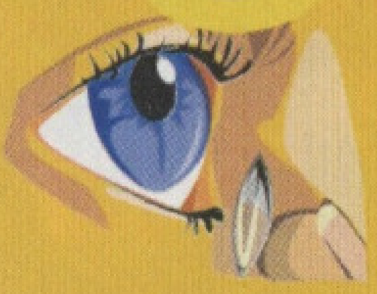
奥美电子
A E C
www.aomeisoft.com

奥美电子（武汉）有限公司
地址：武汉市江汉北路34号九运大厦10楼
销售热线：(027)85757017　(010)8265790
(021)64848926
服务热线：(027)85762513　(010)8265799
E-mail：cheung@public.wh.hb.cn

华彩软件
SOFTCHINA
www.softchina.com.cn
一款中国玩家自己定名的
ARPG游戏
DIET GoGo
© 1999 ANIMEDIA.Co.,Ltd. Diet Go Go. Animedia, Animedia logo, Diet Go Go and all associated logos are trademarks or registered trademarks of Animedia in Republic of Korea and/or other countries. All rights reserved.
SOS!!!
一款优秀的游戏怎么能没有一个恰当的中文名呢?
首款由玩家自己定名的游戏——DIET GOGO
华彩软件同网易合作,
在网上推出该游戏的有奖征名活动,
奖品丰厚哦……
活动期:2001年1月15日
-2001年2月20日
详情请查询网易游戏频道
http://Game.163.com
瘦身价
49.9元
ANIMEDIA
华彩软件 SOFTCHINA
網易 NETEASE www.163.com
发行:北京天下华彩网络软件有限公司 地址:北京海淀区知春路49号希格玛大厦首层东102区
电话:(010)88096906 传真:(010)88096279 客服电话:(010)88096905 邮编:100080
E-mail:servicepub@softchina.com.cn 经销:北京信达新意网络技术有限公司

WORMS
WORLD PARTY
百战天虫
世界大战
全副武装的虫子们又回来啦！
预定2001年4月发售
创建一支属于自己的虫虫战队
60余种风格各异的超级武器
多达45个单人任务
因特网上展开激烈的虫虫世界大战
TEAM 17
Virgin INTERACTIVE
「直樹さまと絵里花さまですね。
お待ちしておりました」
花暦
はなごよみ
养成
预定2001年4月发售
预定2001年4月发售
战场
新概念即时战略
即时战略
魔法师传奇2
之魔法艺术
预定2001年5月发售
预定2001年4月发售
欧洲超级联赛
运动
European
SuperLeague
BVB
www.biggamer.com
天人互动

大众软件 POPSOFT



2001.04

总第93期

目录

新闻速递
1 信息与动态
3 先睹为快

专题综述
7 冷眼互联网 本刊记者

实用软件
16 Photoshop终极优化 胡南迪
22 电话来电处理器——电话精灵 曾庆祝
24 中国共享软件 CoCo
27 电脑游戏制作初探 魏斌
29 幻彩多媒体 宇风多媒体工作室

硬件评析
35 2001年Ultra ATA/100全攻略 胖子
41 精打细算，够用就好——整合主板全接触（上） 方成亮
44 PC系统测试软件大全（七） 苏旅
49 市场行情
51 驱动热报

网络时代
53 网站建设规划（上） 黄宝晔
56 中国彩票网 孙捷
58 网络个人安全问题谈 蒋楠
61 站长小语

应用心得
62 WinZip使用探秘 韶亚军
64 WinOnCD使用技巧再谈 韶亚军
65 自己制作电影原声大碟 卢竹
66 充分利用Hosts本地域名服务器 李红波

问题交流
68 问题解答
71 疑难求解

读编往来
72 大众闲话
74 大众论坛

游戏剧场
77 生化危机外传——危机四伏（三） Toy

专题企划
109 世界网络游戏对战平台巡礼 本刊编辑部

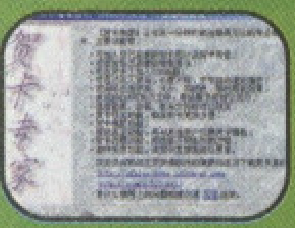
前线地带
◆ 烽火传书
115 混乱在线版 D.S
116 上古卷轴Ⅲ——晨风 Norris
117 独立战争Ⅱ——混乱边缘 D.S
118 星际迷航深空9号——主权之战 D.S
118 可汗——不朽的君王 D.S
119 红色派系 Norris
120 恐龙 游侠创作室
121 德古拉Ⅱ——最后的避难所 八神经

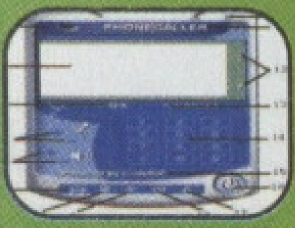
◆ 游戏试炼场
122 机甲骑士团 晶合实验室
123 冷血世界 晶合实验室

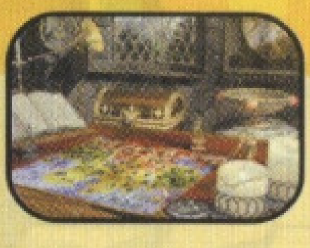
晶合通讯
124 中国游戏报导 本刊记者
126 域外情报站 本刊记者
128 打盗专栏 本刊记者

游戏赏析
130 游戏界的酷斯拉——《巨人》 子龙
132 黑暗之刃 第七封印
135 自由——第一次反抗 老八
137 太平洋上空的鹰 子龙

攻略指引
140 王权 奥杰
151 傲世三国 柱子
158 古墓丽影历代记（上） 游侠创作室







在线争锋

165 现状的悲哀——我眼中的“第九艺术” DRAGONLANCE

168 一款网络游戏新贵——龙族 ALI

有字天书

◆ 补丁铺

169 《傲世三国》补丁大套餐

169 《三角洲特种部队——大地勇士》奔跑加速器

170 《巨人》补丁大套餐

170 《古墓丽影历代记》补丁大套餐

◆ 秘技屋

171 兽神世纪

171 信徒

171 模拟人生——美好生活

171 商业大亨

171 装甲元帅Ⅲ——焦土

172 黑金企业Ⅱ

172 乐高大赛车

172 死亡打字员

172 战地猪影

172 无人永生

TOP TEN

173 晶合聊天室

175 榜主随笔

176 热门软件排行榜

大众软件

主管单位： 中国科学技术协会

主办单位： 中国科学技术情报学会

编辑出版： 《大众软件》杂志社

社　　长： 关家麟

副 社 长： 刘贫和(常务) 林菁 高庆生

主　　编： 高庆生

副 主 编： 裘聿纲

法律顾问： 陆智敏

编 辑 部： 裘聿纲(主任) 常胜(副主任)
杨文韬　汪　澎　王　刚　王　晨
汪　铁　郭新宇　董汉涛　李广才
彭　程　任　然　朱俊飞　余　蕾

校　　对： 郑佛水 杨卫兰 邵学翊

本期责编： 任　然

广 告 部： 李诚(主任) 李怀颖 苏靖 蔡蕊

发 行 部： 陈志刚(主任) 闫海娟 韩灵合

特约读者服务部： 晶合时代软件技术公司
张友利(总经理)

美术编辑： 祁津忆

版式制作： 晶合虹彩多媒体软件制作公司

印　　刷： 中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂
深圳利丰雅高印刷有限公司

刊　　号： ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号： 大众软件(82-726)
大众软件CD(82-727)

发　　行： 北京报刊发行局

订　　阅： 全国各地邮局

国外发行： 中国国际图书贸易总公司
(北京399信箱)

国外发行代号： 6209M

广告许可证： 京崇工商广字第0036号

通信地址： 北京和平门邮局3056信箱

邮政编码： 100051

邮购中心： 北京海淀区苏州街邮局045信箱

邮政编码： 100089

发行部电话： (010)67173550

传　　真： (010)67150881

采编组电话： (010)67150982(4、5) - 207、208

网络组电话： (010)67150982(4、5) - 309

广告部电话： (010)67150982(4、5) - 203

传　　真： (010)67150983

邮购中心电话： (010)82634107、82634092

读者服务部电话： (010)67164859

网址： http://www.popsoft.com.cn

出版日期： 2001年2月15日

零 售 价： 人民币6.50元/港币13.00元/美元4.66元

编辑部报告

读编往来

从今年起，《读编往来》栏目新增设了“抓你没商量”和“来信照登”两个不定期子栏目，主要是加强和读者的联系，增加杂志和栏目的总体吸引力。“抓你没商量”使读者的参与积极性大大提高，由于外部的进一步加压，对本刊的各栏目编辑的要求也提出了更高的要求。“来信照登”则是一个批评小栏目，根据目前的实际情况，　主要刊登一些读者比较尖锐的来信，对部分厂家的一些行为提出批评，虽然本刊对此基本不发表什么看法，但可以从侧面显示我们支持读者正义呼声的本意。不过，目前这两个子栏目的内容仍待充实，尤其是“来信照登”稿件不足。

摘自阿飞的年终报告

专题企划

这是个新栏目，我最初的想法是把它做成为一个特别有趣味性的揭示游戏人生活的栏目。可读性是我内心中的最高标准。一开始确定的国内报道与国外报道交替的次序很快就被一些热点事件的到来所打破了。由于对一个行业有了初步的了解，所以开始不满足于表面的报道，开始注意可读性与文章深度并重，并且尽力使每篇文章的风格有所区别。综观全年专题，个人比较满意的是《黑洞》、《电子海洛因》以及对新天地和目标的报道。暴露出的问题则是对热点新闻的敏感度还不够，内幕消息欠灵通，国外行业动态分析不够，并缺乏从经济角度和行业角度看待问题本质的视点。多了解相关行业的知识和更多与人接触是我目前努力的目标。

摘自生铁的年终报告

电脑新时代

接手《电脑新时代》纯属意外，因为兴趣及所长并非在杂志传媒，何况是一本纯粹硬件刊物，不过工作自然容不得挑挑拣拣。10月左右开始正式着手这本杂志的初创，并且按照既定计划完成了从64页到128页的跨越，做出了10多页的电脑新时代规划书，并建立了编辑工作制度和设立了2001年日程安排。同时主持了一次大型招聘会并招募到足够的编辑，充实了编辑队伍，并坚持不懈从零开始的业务培训，每周都要求大家共同学习和讨论《出版发行研究》，同时开了3、4次的编辑印刷常识讲座。每月撰写编辑部报告。每期文章都在主编审阅之前逐字仔细校阅，在最后出片时二次审阅，后期基本上与编辑及排版人员相同节奏，加班加点自不在话下。

摘自Lrosa的年终报告

大众玩家

年前的这几个月，我一直参与着我们新策划的游戏网站——“大众玩家”的制作工作。设想中的“大众玩家”将会是一个这样的网站：由于有着杂志媒体的支持，所以我们要做国内最权威的游戏网站之一，同时我们将拥有庞大的游戏资料以及游戏厂商数据库，拥有最全的游戏攻略、赏析等等任何关于电脑游戏的资料数据库，以及人气最旺最专业的游戏论坛，任何一名玩家来到这里都可以找到他的所需，例如攻略、秘技，游戏中遇到的问题征答，查询已经或者即将发售的游戏和价格等等，国内的游戏厂商都期望在这里发布广告……总而言之，随着大家的努力，我相信，“大众玩家”作为我们网站的主体部分之一，必然会获得“中国游戏门户站”这一称号的。

摘自狂人的年终报告

编辑部各位编辑的年终总结，诸位一定有兴趣细细翻阅，版面所限，只好节录数段，满足大家窥视的欲望，呵呵。

黑暗@POPSOFT.COM

Empire Of
新天使帝国
The Angel
简体中文版
●经典战略游戏重出江湖
●华丽战斗特效耳目一新
●完整转职系统自组兵团
●超炫 3D 场景崭新视觉
●亲切操作介面容易上手
标准版
1CD、精美使用手册
PVC天使年历卡1张
零售价：人民币48元
精装版（限量销售）
1CD、精美使用手册
另附：天使套卡（16张）
PVC天使年历卡1张
天使即时贴8张
天使文具盒1个
零售价：人民币68元
北京晶合时代软件技术有限公司总代理
晶合软件销售连锁组织总承销
全国各地软件专卖店及报摊书亭有售
《大众软件》邮购中心办理邮购
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局 89-045 信箱
邮政编码：100089
咨询电话：010-82634107、82634092
E-mail：jhyf@popsoft.com.cn
网上咨询及销售：www.jhpop.com（晶合软商网）
晶合
SOFTSTAR
大宇资讯股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

与客户建立充满信任的关系是戴尔的企业理想，而按需配置则是实现这一理想的重要手段。一切从您开始，当您将独一无二的产品需要告诉我们后，利用直销模式，我们即可为您装配出与需求保持高度一致的硬件配置和软件产品，您传达的如果只是具体的预算要求，我们也将在此范围内，提供完善的对应之策，从而将您的预算完全发挥。

按需配置针对的是产品，也是价格，它的出发点是简单的，但它周到、完美、科学的实施过程，却传达出我们对消费者的特别关怀，

商业用户及个人用户，请于周一至周五8:00-17:00拨打戴尔计算机(中国)有限公司免费销售热线，或访问戴尔中国网站：

www.dell.com.cn

DELL DIMENSION™中小型企业商用/多媒体台式机

DELL DIMENSION™ L 700台式机
英特尔® 赛扬™ 处理器700MHz

- 微型立式机箱
- 128KB L2缓存
- 32MB 100MHz SDRAM内存
- 10GB[1] 硬盘
  - ▶ 可升级至20.4GB[1] 硬盘，加收：人民币504
- 3.5英寸软盘驱动器
- Intel® 3D Direct AGP图形加速卡（可达到11MB动态显存技术）
- 48倍速CD-ROM
- 预装 Microsoft® Windows® 98第二版(简体中文版)
- Norton Anti-Virus 2000
- 鼠标及键盘
- 3年有限保修(第1年上门服务)*

此价格不包含显示器

标准配置价 人民币 **4,988**
可向我们的销售代表查询更多升级选择
某些地区需另加运费人民币204元，订购时请向我们的销售代表咨询详情
E-VALUE配置代码:B240206-810344

DELL DIMENSION™ L 667 台式机
英特尔® 奔腾® III处理器667MHz

- 微型立式机箱
- 256KB L2缓存
- 32MB 100MHz SDRAM内存
- 10GB[1] 硬盘
- 3.5英寸软盘驱动器
- Intel® 3D Direct AGP图形加速卡（可达到11MB动态显存技术）
- 48倍速CD-ROM
- 预装 Microsoft® Windows® 98第二版(简体中文版)
- Norton Anti-Virus 2000
- 鼠标及键盘
- 3年有限保修(第1年上门服务)*

此价格不包含显示器

标准配置价 人民币 **5,988**
可向我们的销售代表查询更多升级选择
某些地区需另加运费人民币204元，订购时请向我们的销售代表咨询详情
E-VALUE配置代码:B240208-810344

DELL DIMENSION™ 4100 台式机
英特尔® 奔腾® III处理器866MHz

- 小型立式机箱
- 256KB L2缓存
- 64MB 133MHz SDRAM内存
- 10GB[1] 硬盘
  - ▶ 可升级至20.4GB[1] 硬盘，加收：人民币504
- 3.5英寸软盘驱动器
- 16MB ATI RAGE 128 Pro 4X AGP 图形加速卡
- 48倍速CD-ROM
- 15英寸彩色显示器
  - ▶ 可升级至17英寸彩色显示器，加收：人民币969
- 预装 Microsoft® Windows® Millennium Edition
- Norton Anti-Virus 2000
- 鼠标及键盘
- 3年有限保修(第1年上门服务)*

标准配置价 人民币 **8,988**
可向我们的销售代表查询更多升级选择
某些地区需另加运费人民币204元，订购时请向我们的销售代表咨询详情
E-VALUE配置代码:B240209Z-810344

全新DELL DIMENSION™ 8100台式机
英特尔® 奔腾® 4处理器1.3GHz

- 中型立式机箱
- 256KB L2缓存
- 128MB RDRAM内存
- 10GB[1] 硬盘
- 3.5英寸软盘驱动器
- 集成3Com® 10/100 Ethernet控制器
- 32MB NVIDIA TNT2 M64 4X AGP图形加速卡
- Creative Labs SoundBlaster 64Voice PCI声卡
- 48倍速CD-ROM
- Harmon Kardon Stereo 音箱
- 17英寸彩色显示器
- 鼠标及键盘
- 预装 Microsoft® Windows® 98第二版(简体中文版)
- Norton Anti-Virus 2000
- 56K调制解调器
- 3年有限保修(第1年上门服务)*

标准配置价 人民币 **14,888**
可向我们的销售代表查询更多升级选择
某些地区需另加运费人民币204元，订购时请向我们的销售代表咨询详情
E-VALUE配置代码:B240215-810344

DELL INSPIRON™笔记本电脑

DELL INSPIRON™ 4000 C600GT笔记本电脑
英特尔® 赛扬™处理器600MHz

- 128KB L2缓存
- 64MB SDRAM内存
- 5.0GB[1] 硬盘
- 带有2X AGP的8MB ATI RAGE Mobility-128图形加速卡
- 3.5英寸软盘驱动器
- 高保真SoundBlaster兼容声卡
- 24倍速CD-ROM
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 预装 Microsoft® Windows® Millennium Edition
- 3年有限保修(1年下1工作日上门服务)*

标准配置价 人民币 **14,988**
可向我们的销售代表查询更多升级选择
某些地区需另加运费人民币301元，订购时请向我们的销售代表咨询详情
E-VALUE配置代码:B540215-810344

DELL INSPIRON™ 4000 R800GT笔记本电脑
英特尔® 奔腾® III处理器800MHz

- 256KB L2缓存
- 64MB SDRAM内存
- 5.0GB[1] 硬盘
- 带有2X AGP的8MB ATI RAGE Mobility-128图形加速卡
- 3.5英寸软盘驱动器
- 高保真SoundBlaster兼容声卡
- 24倍速CD-ROM
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 预装 Microsoft® Windows® Millennium Edition
- 内置V.90/56K Mini-PCI 调制解调器
- 3年有限保修(1年下1工作日上门服务)*

标准配置价 人民币 **18,988**
可向我们的销售代表查询更多升级选择
某些地区需另加运费人民币301元，订购时请向我们的销售代表咨询详情
E-VALUE配置代码:B540220-810344

DELL INSPIRON™ 5000e R650GT笔记本电脑
英特尔® 奔腾® III处理器650MHz

- 256KB L2缓存
- 64MB SDRAM内存
- 5.0GB[1] 硬盘
- 带有2X AGP的8MB ATI RAGE Mobility-128图形加速卡
- 3.5英寸软盘驱动器
- 高保真SoundBlaster兼容声卡
- 24倍速CD-ROM
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 预装 Microsoft® Windows® Millennium Edition
- 3年有限保修(1年下1工作日上门服务)*

标准配置价 人民币 **16,988**
可向我们的销售代表查询更多升级选择
某些地区需另加运费人民币301元，订购时请向我们的销售代表咨询详情
E-VALUE配置代码:B540218-810344

DELLWARE™

提供优质组件.轻松满足需求

★另加APC浪涌保护插座(PER5-CH)，加收：人民币225元
★另加APC不间断电源系列(BK500VA)，加收：人民币499元
★另加惠普喷墨打印机(DeskJet 840C)，加收：人民币1,420元
★另加惠普激光打印机(LaserJet 6L Gold)，加收：人民币3,199元
★另加3COM 56K Lan调制解调器，加收：人民币3,179元
★另加3COM 8口(10M/100M)集线器，加收：人民币2,299元
★另加罗技无线旋貂，加收：人民币590元
★另加罗技简报旋貂(无线)，加收：人民币879元
★另加3M标准型17"视保屏，加收：人民币490元
★另加3M笔记本专用防窥型视保屏13.3"/14.1"，加收：人民币815/850元
★另加Targus多功能手提电脑电子防盗锁，加收：人民币390元

DELLWARE™ 所提供的产品，只随戴尔™计算机产品同时销售（其他大量选择，欢迎致电垂询）

声明：每个优惠不可与其他优惠共同使用，并只限于中国大陆的系统。

商业用户及个人用户请于周一至周五 8:30—17:30，拨打戴尔中国免费销售专线

包括Windows® 98第二版——大众喜爱的家用操作系统　戴尔推荐商用系统使用Windows® 2000 professional

intel inside pentium® III 奔腾® III 处理器

戴尔网络商店提供更多产品信息及更便捷购买方式www.dell.com.cn

免费电话订购 **800-858-2259**

未开通800地区请拨打收费电话 **0592-818-1868**

价格、规格说明及产品供应状况随时更改，恕不另行通知。DELL、Dell标志、DELL DIMENSION、DELL INSPIRON、DELL POWEREDGE、DELLWARE及E-VALUE均为戴尔电脑公司的商标。Intel、Intel Inside标志和Pentium是Intel公司的注册商标，Celeron是Intel公司的商标。Microsoft、Windows及Windows NT为微软公司的注册商标。此文中提及的其它商标及商号名称是指拥有该商标及名称的机构或其产品。戴尔电脑公司及戴尔计算机(中国)有限公司并无拥有其它商标及商品名称的权利。[1]关于硬盘，GB是指十亿个字节，实际容量会因不同操作环境而变化。戴尔电脑公司及戴尔计算机(中国)有限公司不负责印刷及摄影上的错误。广告图文中所示规格配备仅为部分选择。如欲了解戴尔计算机(中国)有限公司提供的有限保修细节，请致函以下地址：戴尔计算机(中国)有限公司戴尔直销部 中国厦门集美北部工业区，中航技9号厂房，邮政编码：361021。+现场服务由戴尔中国授权的服务机构提供，但不适用某些偏远地区。在电话技术支持后，如有进一步需要，会有技术人员上门服务。++终身免费技术支持是指产品终身寿命。2001年戴尔电脑公司版权所有，并拥与此有关的所有权利。

DELL™

邮发代号：82-726
零售价 ￥：6.50元

刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN